கூடி விளையாடும் குழு விளையாட்டுக்கள்

பல்கலைப் பேரறிஞர்

டாக்டர் எஸ். நவராஜ் செல்லையா

M.A., M.P.Ed., Ph.D., D.Litt., D.Ed., FUWAI

கூடி விளையாடும் குழு விளையாட்டுக்கள்

தேசிய விருது பெற்ற பேராசிரியர்

பல்கலைப் பேரறிஞர்

டாக்டர். எஸ். நவராஜ் செல்லையா

M.A., M.P.Ed., Ph.D., D.Litt., D.Ed., FUWAI

விளையாட்டுப் பதிப்பகம்

'லில்லி பவனம்'

8/1, போலீஸ் குவார்ட்டர்ஸ் ரோடு,

தி. நகர், சென்னை - 600 017.

தொலைபேசி: 4342232

நூல் விபர அட்டவணை

நூலின் பெயர்	:	**கூடி விளையாடும் குழு விளையாட்டுக்கள்**
மொழி	:	தமிழ்
பொருள்	:	மாணவர்க்கேற்ற பொழுது போக்கு விளையாட்டுக்கள்
ஆசிரியர்	:	**டாக்டர். எஸ். நவராஜ் செல்லையா (1937-2001)**
பதிப்பு	:	திருத்திய நான்காம் பதிப்பு டிசம்பர் 2001
நூலின் அளவு	:	கிரவுன்
படிகள்	:	1200
அச்சு	:	12 புள்ளி
தாள்	:	வெள்ளை
பக்கங்கள்	:	128
நூல்கட்டுமானம்	:	பேப்பர் அட்டைக்கட்டு

விலை : ரூ. 25-00

உரிமை	:	ஆசிரியருக்கு
வெளியிட்டோர்	:	விளையாட்டுப் பதிப்பகம் 8/1, போலீஸ் குவார்ட்டர்ஸ் ரோடு தி.நகர், சென்னை - 600 017. தொலைபேசி: 4342232
அச்சிட்டோர்	:	எவரெடி பிரிண்டர்ஸ் தி. நகர், சென்னை - 600 017. தொலைபேசி: 8252271

முன்னுரை

'கூடி வாழ்ந்தால் கோடி நன்மை' என்று கூறி வாழ்ந்தார்கள் நமது முன்னோர்கள். ''யாதும் ஊரே யாவரும் கேளிர்'' என்று பாடி சரித்திரம் படைத்தவர்கள் அல்லவா!

'கூடி விளையாடு பாப்பா' என்று முன்னோர் வழி ஒற்றிப் பாடிய பாரதியும், 'ஒன்று பட்டால் உண்டு வாழ்வு' என்று உறுதியாகக் கூறியபின் 'ஒற்றுமை நீங்கில் அனைவருக்கும் தாழ்வு' என்று இறுதியையும் சுட்டிக்காட்டிச் சென்றார்.

கூடி வாழ்வதற்குக் குறையாத அன்பும், நிறைவான பண்பும், விட்டுக் கொடுக்கும் மனப்பாங்கும், வேற்றுமை நினையாத குணப்பாங்கும் வேண்டும்.

அத்தகைய அரிய பண்புகளை விளைத்து, அழகுற வளர்க்கும் அதிசய நிலந்தான் ஆடுகளமாகும்.

ஆற்றல் மிகுந்த இளைய தலைமுறையை உருவாக்கி, ஏற்றத் தாழ்வற்ற புதிய சமுதாயத்தை அமைத்துத் தருகின்ற அற்புத சக்தியினைப் பெற்றிருப்பது விளையாட்டுக்களே.

மூன்று வயது குழந்தைகள் முதல், எம். ஏ, வகுப்பு மாணவர்கள் மற்றும் தொழிற்சாலையில் பணிபுரியும் தொழிலாளர்கள் வரை எல்லோரிடத்தும் விளையாட்டுத்துறை பொறுப்பேற்று, கற்றுத் தந்து பெற்ற அனுபவத்தின் சாரமே இந்நூல்.

இளைஞர்கள் அனைவரும் விளையாடிப் பழக வாய்ப்பளிக்க வேண்டும். விளையாடிக் களிக்கும் வசதியினைப் பெருக்கி ஊக்குவிக்க வேண்டும்.

அதன் காரணமாகவே, ஓய்வு நேரங்களில் ஒன்றாகக் கூடி உல்லாசமாக விளையாடும் 100 விளையாட்டுக்களை இந்நூலில் தந்துள்ளேன்.

விளையாடி மகிழவும் அலைபாயும் மனம் நீங்கி, சுகமான வாழ்வு பெறவும் வாழ்த்துகிறேன்.

எந்த நிலையிலும் என்மேல் பேரன்பு பூண்டு, வாழ்வின் வழிகாட்டியாகத் திகழும் என் ஆசிரியர், லெட்சுமிபாய் தேசிய உடற்கல்விக் கல்லூரி முதல்வர் டாக்டர் M. ராப்சன் அவர்களை இந்த நேரத்தில் நன்றிப் பெருக்குடன் நினைத்து மகிழ்கிறேன்.

சிறந்த முறையில் நூலாக ஆக்கித் தந்திருக்கும் அச்சகத்தாருக்கும், நூல் வெளியாவதற்கு திரு. ஆர். ஆடம் சாக்ரட்டீஸ் மிகவும் அரும்பாடுபட்டிருக்கிறார்.

அனைவருக்கும் என் அன்பு கலந்த நன்றி.

என் நூல்களனைத்தையும் விரும்பி வாங்கி, ஆதரித்து என் முயற்சிக்குத் துணைதரும் நல்லோர் அனைவருக்கும் நன்றி.

வணக்கம்

ஞானமலர் இல்லம் டாக்டர். எஸ். நவராஜ் செல்லையா
சென்னை - 17.

பதிப்புரை

பல்கலைப் பேரறிஞர், டாக்டர். எஸ். நவராஜ் செல்லையா அவர்கள் கடந்த நாற்பது ஆண்டுகாலமாக விளையாட்டுத் துறை தமிழ் இலக்கியத்திற்காக வாழ்ந்தவர்.

திருமூலர், திருவள்ளுவர், வள்ளலார் போன்றவர் களுக்குப் பிறகு, தேகத்தின் தெய்வாம்சம் பற்றி மக்களிடையே, மகிமையை வளர்க்கும் பணியைக் கடந்த நாற்பது ஆண்டுகளாகச் செய்து வந்தார்.

எங்கும் தமிழ், எதிலும் தமிழ் என்ற கொள்கையில் நம்பிக்கையுடைய இவர், **எங்கும் முதல், எதிலும் முதல்** என்பதுபோல, பல அரிய காரியங்களை நிறைவேற்றினார்.

சென்னைப் பல்கலைக் கழகம், அண்ணாமலைப் பல்கலைக்கழகம் போன்றவை நடத்திய ஓடுகளப் போட்டிகளில் வெற்றி வீரராகத் திகழ்ந்திருக்கிறார்.

தான் பெற்ற வெற்றியும், புகழும் எல்லோரும் பெற வேண்டும் என்பதற்காக **'விளையாட்டு இலக்கியத் துறை'** என்ற புதிய துறையை உருவாக்கினார்.

முதன் முதலாக விளையாட்டுத் துறை இலக்கிய நூலை 1964ம் ஆண்டில் எழுதிமுடித்த இவர், இதுவரை இருநூறு நூல்களைப் படைத்திருக்கிறார்.

இதற்காக, தான் வகித்து வந்த எல்லாப் பதவிகளையும் விட்டு விட்டு, முழுநேர எழுத்தாளராக வாழ்ந்தார்.

முதன் முதலாக 1987-ஆம் ஆண்டு உடற்பயிற்சி செய்வதற்கென்று **''விளையாட்டு இசைப்பாடல்கள்''** என்ற ஒலி நாடாவை தயாரித்து வெளியிட்டுள்ளார்.

முதன் முதலாக, தெய்வத்தன்மையுள்ள தேகத்தைத் திறம்படக் காக்க வேண்டும் என்ற கருத்தை வலியுறுத்தி, 1994-ஆம் ஆண்டு **''ஓட்டப் பந்தயம்''** என்ற திரைப்படத்தை தயாரித்துத் திரையிட்டுள்ளார்.

முதன் முதலாக சென்னைத் தொலைக்காட்சி நிகழ்ச்சிகளில் உடல் நலத்தின் மேன்மையை, கடந்த 30 ஆண்டுகளாக உலகுக்கு உணர்த்தி வந்தார்.

முதன் முதலாக அகில இந்திய வானொலி நிகழ்ச்சிகளிலும் கடந்த முப்பது ஆண்டுகளாக, தேக நலத்தின் தேவைகளை தெளிவுபடுத்தி வந்தார்.

விளையாட்டுத் துறைபற்றிய கருத்துக்களை கடந்த முப்பது ஆண்டுகளாக, நாளிதழ், வார இதழ், மாத இதழ்களில், கட்டுரை, கவிதைகளாக வெளியிட்டுள்ளார்.

முதன் முதலாக **'உடற்கல்வி மாமன்றம்'** என்ற அமைப்பை 1996ம் ஆண்டு தொடங்கி, மாணவர்களுக்கு தேக நலத்தில் விழிப்புணர்ச்சி ஏற்படுத்துகின்ற தேர்வுப் போட்டிகளை நடத்தி, பல ஆயிரம் ரூபாயைப் பரிசாக வழங்கி பணியாற்றி மகிழ்ந்தார்.

வள்ளுவர் தமது திருக்குறளில் **உடல் ஒழுக்கம், உடல் நலம் - ஆன்மபலம்** முதலியவற்றை வளர்க்கும் விதத்தை வலியுறுத்தி விளக்கியிருக்கிறார் என்பதை, முதன் முதலாக மாறுபட்டு ஆய்வு செய்து **'திருக்குறள் புதிய உரை'** என்னும் நூலில் (அறத்துப்பால் மட்டும்) திருக்குறள் ஓர் உடலியல் நூல் என விளக்குகிறார்.

வரலாற்றுச் சிறப்புமிக்க வாழ்க்கை வாழ்ந்த ஒரு சாதனையாளரின் **'கூடி விளையாடும் குழு விளையாட்டுக்கள்'** என்ற நூலினை நாங்கள் வெளியிடுவதில் மகிழ்கிறோம்.

பதிப்பகத்தார்

பொருளடக்கம்

1. பந்தோடு விளையாட்டுக்கள்

1.	மேலாளரும் மெய்க்காப்பாளரும்	11
2.	மேலாளர் ஆடுகிறார்	13
3.	புலிகளும் புள்ளிமானும்	14
4.	மான் வேட்டை	15
5.	கோழியும் குஞ்சும்	16
6.	தங்க வாத்து	18
7.	தலைவரும் தொண்டரும்	19
8.	நேருக்கு நேர்	20
9.	தொட்டால் அடிப்பேன்	22
10.	குதிரை வீரன்	24
11.	கைமாற்று	26
12.	பிடி ஆட்டம்	27
13.	ஓடி வந்து பிடி	28
14.	அப்படி இப்படி	30
15.	குரங்காட்டம் (அ)	31
16.	குரங்காட்டம் (ஆ)	32
17.	குரங்காட்டம் (இ)	33
18.	ஆள் பந்தாட்டம்	35
19.	பிடியுங்கள் பார்ப்போம்	36
20.	எங்கே உருட்டு	37

2. தொட்டோடும் விளையாட்டுக்கள்

21.	பாவனையாட்டம்	39
22.	நிழலாட்டம்	40
23.	தொட்டால் போதும்	41

24.	வேறு வழி	42
25.	கொக்காட்டம்	43
26.	தொட்டால் ஒட்டி	44
27.	பாம்பாட்டம்	46
28.	மந்திரி ஆட்டம்	47
29.	பொம்மையாட்டம்	48
30.	தொட்டால் விரட்டி	50
31.	புகலிடம்	51
32.	நாம் இருவர்	52
33.	குதிரை ஆட்டம்	53
34.	வாலைப்பிடி	54
35.	யாருக்கு யார்?	56
36.	வேட்டை முயல்	58
37.	கூடிப் பிடிப்போம்	59
38.	வட்டமோ வட்டம்	60
39.	வாலாட்டம்	61
40.	காலாட்டம்	62
41.	காவல்காரன்	63
42.	நரியும் வாத்துக்களும்	64
43.	நடுக்கோட்டு ராஜா	65
44.	மாறும் பாதை	67
45.	வா பார்க்கலாம்	69
46.	மந்திர வட்டம்	70
47.	வட்டத்துக்குள் சட்டம்	71
48.	பருந்தும் கோழிக் குஞ்சுகளும்	73
49.	ஊரும் பேரும்	74
50.	நானிருக்க பயமேன்?	75

3. வகுப்பறை விளையாட்டுக்கள்

51.	சர்க்கஸ் ஆட்டம்	77
52.	மனித சிலை	78
53.	கண்கட்டி வேலை	79
54.	பார் பார்!	80
55.	கை! கை!!	80
56.	எந்த இடம்?	81
57.	நினைவாற்றல்	82
58.	எந்தப் பக்கம்?	83
59.	என்ன சத்தம்?	84
60.	என்ன மூட்டை?	85
61.	கூடைக்குள்ளே கோலிக்குண்டு	86
62.	சொல் பார்க்கலாம்	86
63.	எங்கே பந்து?	87
64.	உட்காரத் தெரியுமா?	88
65.	குருட்டுப் பூனை	88
66.	கதையோ கதை!	89
67.	பேச்சுப் போட்டி	90
68.	தொடாதே!	91
69.	கண்டுபிடி!	92
70.	எனக்கொரு பந்து	92

4. போட்டி விளையாட்டுக்கள்

71.	கை இழுக்கும் போட்டி	94
72.	சாக்குச் சண்டை	95
73.	மூன்று கால் ஓட்டம்	96

74.	நான்கு கால் ஓட்டம்	97
75.	முன்னும் பின்னும்	98
76.	குதிரைச் சண்டை	99
77.	குறுக்கும் நெடுக்கும்	100
78.	நண்டு ஓட்டம்	101
79.	ஆள் தாண்டி ஓடும் போட்டி	102
80.	தடி தாண்டும் போட்டி	104
81.	வண்டி சக்கரப் போட்டி	106
82.	பழம் பொறுக்கும் போட்டி	108
83.	நீளத் தாண்டும் போட்டி	109
84.	சுற்றி வா	110
85.	தலைக்கு மேலே பந்தாட்டம்	111
86.	காலின் கீழ் பந்து	112
87.	ஊர்ந்தோடும் போட்டி	113
88.	எறிப் பிடி போட்டி	114
89.	பாம்புச் சட்டை	115
90.	அலையோட்டம்	116
91.	வட்டத்தில் பந்தாட்டம்	118
92.	வளையத்துள் பந்தாட்டம்	119
93.	வட்டப் பந்தாட்டம்	120
94.	வட்டத்தில் தொட்டாடுதல்	121
95.	புதையல்	122
96.	வாயே துணை!	123
97.	வாத்து நடை	124
98.	அஞ்சலோட்டம்	125
99.	புனலாட்டம்	126
100.	தொடு பந்தாட்டம்	127

I. பந்தோடு விளையாட்டுக்கள்

1. மேலாளரும் மெய்க்காப்பாளரும்

அமைப்பு:

விளையாட்டில் கலந்து கொள்ள வந்திருப்போர் அனைவரும் (குறைந்தது 30 பேரிலிருந்து 40 பேர்கள் வரை இருந்து ஆடுவது சிறந்தது) வட்டமாகக் கைகோர்த்து முதலில் நின்று, பிறகு கைகளை விடுவித்துக் கொண்டு, தனித்தனியாக அவரவர் இடத்தில் நின்றுகொண்டிருக்க வேண்டும். வட்டத்தின் மத்தியில் ஒரு முக்காலியோ அல்லது ஒரு நாற்காலி போன்ற உயர்ந்த பகுதியோ வைக்கப்பட்டிருக்க வேண்டும்.

வைக்கப்பட்டிருக்கும் முக்காலி அல்லது உயர்ந்த இடத்தில் ஒருவரை ஏற்றி நிறுத்த வேண்டும். மேலே நிற்கும் அவருக்கு ஒரு மெய்க்காப்பாளர், அவரின் பக்கத்தில் தரையில் நின்று கொண்டிருக்க வேண்டும். வட்டத்தில் நிற்பவர் ஒருவரின் கையில் பந்திருக்கும்.

ஆட்டத்தின் நோக்கம்:

வட்டத்தில் நிற்பவர்களின் நோக்கமானது,

முக்காலியின் மேலேறி நிற்கும் மேலாளரைப் பார்த்து, (இடுப்பிற்குக் கீழ்) அடிக்க வேண்டும், அங்கு நிற்கும் மெய்க்காப்பாளரின் பணி என்னவென்றால், தனது மேலாளர்மீது பந்து படாதவாறு தடுத்துவிட வேண்டியதுதான்.

மெய்க்காப்பாளர், குறிபார்த்து எறியப்படுகின்ற பந்தைத்தன் மேலாளரைக் காக்கும் பொருட்டுத் தடுக்கலாம், தட்டலாம்; ஆனால், பந்தைக் கைகளால் பிடிக்கக் கூடாது. அதே சமயத்தில் கீழே விழுந்த பந்தை எடுக்கும் வட்டத்தில் நிற்பவர்கள். தமது இடத்தைவிட்டு, உட்புறமாக வந்து எடுத்து அங்கிருந்தே ஆடக்கூடாது.

ஆடும் முறை:

பந்து மேலாளர் மீது படாத வரையில் ஆட்டம் தொடரும். மேலே கூறியுள்ள முறைப்படி பந்து மேலாளர்மீது பட்டு விட்டால். ஆட்டம் நின்றுவிடும், மெய்க்காப்பாளராக ஆடியவர் மேலாளராகி நிற்க, மேலாளர் வட்டத்தில் போய் நிற்க, வட்டத்திலிருந்து ஒருவர் மெய்க் காப்பாளராகிவிட, ஆட்டம் முன்போலவே மீண்டும் தொடரும். மேலாளரும் தடுத்துக் கொள்ளலாம்.

2. மேலாளர் ஆடுகிறார்

அமைப்பு:

முதலில் விளக்கப்பெற்ற, விளையாட்டைப் போலவேதான் இந்த விளையாட்டு என்றாலும், ஒரு சிறிய மாற்றம் உண்டு. ஆட இருப்பவர்கள் அனைவரும் வட்டமாய் நிற்க, மேலாளர் என்னும் ஒருவர் முக்காலி போன்ற உயர்ந்த இடத்தில், வட்டத்தின் மையத்தில் நிற்க, இப்பொழுது அவருக்கு மெய்க்காப்பாளர் யாரும் இல்லை. அவருக்கு அவரே துணை. ஆமாம்; அவருக்கு அவரே காவல்.

ஆட்டத்தின் நோக்கம்:

வட்டத்தில் நிற்கும் ஆட்டக்காரர்கள், மேலேறி நிற்கும் அவரை. முழங்கால்களுக்குக்கீழே படும்படி பந்தால் அடிக்க முயற்சிக்க வேண்டும். மேலாளர், முக்காலியில் இருந்து கீழே குதித்து விடாமலும், தன் கால்களில் பந்து படாமலும், காலைத் தூக்கியும் கைகளால் தடுத்தும் மறைத்தும் ஆடிக் கொண்டிருக்கலாம்.

ஆடும் முறை:

தன் கால்களில் பந்து படாதவரை, தப்பித்துக் கொள்ளும் வரை அவர் தொடர்ந்து ஆடலாம். முக்காலியில் இருந்து கீழே குதித்து விட்டாலோ, கால்களில் பந்து பட்டாலோ, அவர் ஆட்டத்திலிருந்து வெளியேற்றப்படுகிறார். மீண்டும் ஒருவர் மேலாளராக வர, மேலாளர் மற்றவர்களுடன் சேர்ந்து வட்டத்தில் நின்று, முன்போல் ஆட்டத்தைத் தொடர வேண்டும்.

3. புலிகளும் புள்ளிமானும்

அமைப்பு:

ஆட இருக்கின்ற அனைவரும் முன் ஆட்டம் போலவே வட்டமாக நிற்க வேண்டும். வட்ட அமைப்பும் முதல் ஆட்டம் போலவே கைகளைக் கோர்த்து, பிறகு கையை விட்டு நிற்க வேண்டும். அவர்கள் வளைத்துக் கொண்டு வட்டமிட்டிருக்கும் உட்பகுதியில் ஒருவர் மட்டும் நின்று கொண்டிருக்க வேண்டும்.

ஆட்டத்தின் நோக்கம்:

புலிகளின் மத்தியிலே புள்ளிமான் போல, உள்ளே நிற்கும் அவர், ஓடிக்கொண்டிருக்க, வட்டத்தில் நிற்பவர்கள் தங்களிடம் உள்ள பந்தினால், அவரைத் தாக்கும் பணியைச் செய்ய வேண்டும். முழங்கால்களுக்குக் கீழே பந்து பட்டு விட்டால், அவர் ஆட்டமிழக்கின்றார்.

ஆடும் முறை:

முழங்கால்களுக்கு மேலே பந்துபட்டால், அவர் ஆட்டம் இழக்காமல் மீண்டும் விளையாடுவார். முழங்கால்களுக்குக் கீழே பந்து தொட, அவர் ஆட்டமிழக்க, அந்த ஆட்டம் முடிவு பெறுகிறது. மீண்டும் ஒருவர் மானாக துள்ளியோட. மற்றவர்கள் புலிகளாக இருந்து விளையாட மீண்டும் ஆட்டம் தொடரும்.

4. மான் வேட்டை

அமைப்பு:

ஆட வந்திருக்கின்ற அனைவரையும் இரு சமகுழுக்களாகப் பிரிக்க வேண்டும். பிறகு, எந்தக் குழு பந்தை ஆடத் தொடங்குகின்ற குழு என்று நாணயத்தைச் சுண்டுவதின் மூலம் தேர்ந்தெடுத்துக் கொண்டு, பந்தை ஆட இருக்கின்ற குழுவை, முதல் ஆட்டம் போலவே வட்டமாக நிற்க வைக்க வேண்டும்.

ஆட்டத்தின் நோக்கம்:

வட்டமாக நிற்பவர்கள் அனைவரும் வேட்டைக்கு வந்தவர்களாகவும், வட்டத்திற்குள் நிற்பவர்கள் அனைவரும் மான்களாகவும் மாறிவிடுவார். ஆகவே, வளைக்கப்பட்ட வட்டத்திற்குள் சிக்கிக்கொண்ட மான்களை, வேட்டைக்காரர்கள் ஒவ்வொருவராகச் சாடுகின்றது போல, தங்கள் வசமுள்ள ஒரு பந்தின் மூலம் அடித்துவிட வேண்டும். இவ்வாறு பந்தால் சாடுகின்ற முறையே ஆட்டத்தின் நோக்கமாகும்.

ஆடும் முறை:

பந்து முழங்கால்களுக்குக் கீழே தாக்கினால்தான் மானாக உள்ளவர் தாக்கப்பட்டதாகக் கருதப்படுவார். முழங்கால்களுக்குக் கீழே பந்து படும்பொழுது, கைகளால் தடுத்துக் கொண்டாலும், அது குறிப்பிட்ட இடத்தைக் தாக்கியது என்றே கருதப்பட்டு, அதற்குரியவர்

வெளியேற்றப்படுவார். இவ்வாறு எல்லோரும் வெளியேற்றப்படும் வரை, ஆட்டம் தொடரும்.

வட்டத்திற்குள் பந்து கிடந்தால், உள்ளேயிருப்பவர்கள் அதனைக் காலால் உதைக்கவோ அல்லது எடுத்து வெளியே எறிவதோ கூடாது. வட்டத்தில் நிற்பவர்கள் வந்து பந்தை எடுத்துக் கொள்ளலாம். ஆனால் அங்கிருந்தே பந்தால் அடிக்காமல், தன் இடத்திற்கு வந்தேதான் பந்தை ஆட வேண்டும். பிறகு, வட்டத்தில் உள்ளவர்கள் மான்களாகவும், மான்களாக ஆடியவர்கள் வேட்டைக்காரர்களாகவும் மாறி ஆட, ஆட்டம் மீண்டும் தொடர்ந்து நடைபெறும்.

5. கோழியும் குஞ்சும்

அமைப்பு:

முன் ஆட்டம் போலவே, விளையாட இருப்பவர்கள் எல்லோரும் வட்டமாக நின்று கொண்டிருக்க வேண்டும். வட்டத்திற்குள்ளே 5 பேர் மட்டும் ஒருவர் இடுப்பை ஒருவர் (குழந்தைகள் ரயில் விளையாட்டு ஆடுவது போல) சங்கிலி கோர்த்தது போல பிடித்துக் கொண்டு நிற்க வேண்டும். வட்டத்தில் நிற்பவர்களுள் ஒருவரிடம் பந்து இருக்க வேண்டும்.

ஆட்டத்தின் நோக்கம்:

பந்தை வைத்திருப்பவர், சங்கிலி கோர்த்துள்ளது போல் நிற்கும் ஐவரில், கடைசியாக நிற்பவரைக்

குறிபார்த்து சரியாக (இடுப்பின் கீழ் பகுதிகளில்) அடிக்க முயல வேண்டும். வரிசையின் முன்னால் நிற்பவரோ வளைந்து வளைந்து ஓடி, பின்னால் உள்ளவரை பந்து தாக்காதவாறு தடுத்துப் பாதுகாத்துக் கொள்ள வேண்டும்.

ஆடும் **முறை:**

பின்னால் நிற்பவரும் முன்னால் ஓடுபவர்களுக்கு ஏற்ப நெளிந்தும் வளைந்தும் தப்பித்துக் கொள்ளலாம். பந்து கடைசி ஆளின் மீது பட்டுவிட்டால் அவர் வெளியேற்றப்படுவார். அவர் வெளியேறி வட்டத்தில் நிற்பவராக மாறி ஆட, வட்டத்திலிருந்து ஒருவர் தடுத்தாடும் தலைமை ஆளாகவும், தடுத்தாடியவர் இரண்டாம் ஆளாக மாற நான்காவது ஆளாக இருந்தவர் பந்தடி படும் கடைசி ஆளாக மாற, இவ்வாறு ஆட்டம் மீண்டும் தொடரும்.

எக்காரணத்தை முன்னிட்டும், சங்கிலித் தொடர்பு அறுபடக்கூடாது. அறுபடுவதற்கு யார் காரணமாக இருந்தாலும், அவர் ஆடும் ஆட்டத்தின் வாய்ப்பையிழந்து, வட்டத்தில் நிற்கும் ஒருவராகப் போய்விட, மீண்டும் அதிலிருந்து ஒருவர் வட்டத்திற்குள் ஆடும் ஒருவராக வர ஆட்டம் தொடங்கும், தொடரும்.

(கோழி, பருந்திடம் தன் குஞ்சுகளைப் பாதுகாக்கப் போராடுவது போல் இந்த ஆட்டம் இருப்பதால்தான், கோழியும் குஞ்சும் என்று பெயர் பெறலாயிற்று)

6. தங்க வாத்து

அமைப்பு:

சுண்ணாம்பினால் வட்டமாகக்கோடு போட்டு குறித்திருக்க வேண்டும் ஆட வந்திருப்பவர்கள் அனைவரும் வட்டத்திற்குள்ளே நின்று கொண்டிருக்க, வட்டத்தின் கோட்டின்மேல் ஒருவர் மட்டும் நின்று கொண்டிருப்பார். அவர் கையில் ஒரு பந்து இருக்கும்.

ஆட்டத்தின் நோக்கம்:

வட்டத்தின் வெளியே (கோட்டின் மேல்) நிற்கும் அந்த ஒருவர், தன் கையிலுள்ள பந்தினால், வட்டத்திற்குள் இருக்கும் ஆட்டக்காரர்களை அடித்து வெளியேற்ற முயற்சிப்பார். பந்து தன்மேல் பட்டவர் உள்ளே ஆடும் ஆட்ட வாய்ப்பை இழந்து விடுவதோடு அவர் வட்டத்திற்கு வெளியே வந்து நின்று அந்த ஒருவரோடு சேர்ந்துகொண்டு மற்றவர்களையும் பந்தால் அடித்து வெளியேற்ற முயற்சிக்க வேண்டும்.

ஆடும் முறை:

பந்து தொட்டு வெளியேற்றப்படுவர் எல்லாம் வட்டத்திற்கு வெளியே வந்து நின்று, ஆட வேண்டும். முதலாமவர், முதல் முறையாக வட்டத்திற்குள் இருப்பவர்களை அடிக்க முயற்சிக்கும்பொழுது, பந்து யார் மேலும் படாவிட்டால், மீண்டும் அவரே ஓடிப்போய் பந்தை எடுத்து வந்து, தாக்குதலை செய்ய வேண்டும்.

தங்க வாத்து என்பது ஒரு கதை, அதைத் தொட்டவர் கள் அனைவரும் ஒன்று சேர்ந்து தொடர்ந்து சென்றார்கள் என்பதுபோல, பந்து தொட்டவுடனே பந்து பட்டவர்கள் உடனே சேர்ந்து கொண்டு, ஆட முயற்சிப்பதால் இந்த ஆட்டம் தங்க வாத்து எனப் பெயர் பெற்றது.

7. தலைவரும் தொண்டரும்

அமைப்பு:

ஆடுவோர் முப்பது நாற்பது பேர்களுக்குள் இருந்தால், 30 அடி சுற்றளவுள்ள ஒரு பெரிய வட்டம் ஒன்று சுண்ணாம்புக் கோட்டின மூலம் குறித்திருக்க வேண்டும். வட்டத்தின் மையத்தில் 5 பேர் அங்குமிங்கும் அப்படி இப்படி நகர்ந்து இயங்குவதற்கு ஏதுவாக ஒரு சிறிய வட்டமும் போட்டிருக்க வேண்டும்.

ஆட்டத்தின் நோக்கம்:

உள்ளே நிற்கும் 5 பேர்களில் ஒருவர் தலைவராக வும், மற்ற நான்கு பேர்கள் தொண்டர்களாகவும் அந்த வட்டத்திற்குள் ஆடுவோராக இருப்பார்கள். வட்டத்திற்கு வெளியே நிற்பவர்கள், பந்தினால், தொண்டர்களாகிய அந்த நான்கு பேரையும் அடித்தாட முயல வேண்டும். தொண்டர்கள் மேல் பந்து பட்டுவிடாமல், தலைவர் முன்னே வந்து, நின்று, பந்தைத் தடுத்து விடுவார்.

ஆடும் முறை:

தலைவர் மீது பந்துபட்டால், அவர் வெளி யேற்றப்பட மாட்டார். அதே நேரத்தில், தொண்டர்களில் ஒருவர் மேல் பந்து பட்டால் அவர் உடனே வட்டத்தை விட்டு வெளியேறி விட வேண்டும். தலைவரும், வரும் பந்தைத் தடுக்கலாமே ஒழிய, பிடிக்கக் கூடாது.

தொண்டர்கள் நால்வரும் வெளியேற்றப்படும் வரை ஆட்டம் வளரும், பிறகு தலைவர் மட்டுமே இருப்பதால், அவரையும் வெளியே அனுப்பி மற்ற 5 பேர்களை அழைத்து முன்போலவே தலைவர், தொண்டர்களாகப் பிரிந்தாடச் செய்ய வேண்டும்.

8. நேருக்கு நேர்

அமைப்பு:

10 அல்லது 15 அடி ஆரமுள்ள இரண்டு வட்டங்கள் எதிரெதிரே அமைந்திருப்பது போல, சுண்ணாம்புக் கோட்டினால் முதலில் குறிக்க வேண்டும். அல்லது வட்டத்திற்கு பதிலாக அதே சம அளவுள்ள இரண்டு சதுரங்களையாவது ஆடுகளமாக அமைந்திருக்க வேண்டும். இரண்டு பகுதிகளுக்கும் நடுவில் ஒரு நேர்க்கோடு இருந்து பிரிப்பது போல அமைந்திருப்பதாகவும் இருந்தால் நன்றாக இருக்கும்.

அடுத்து, ஆட வந்திருப்பவர்களை சம எண்ணிக்கை யுள்ள இரு குழுக்களாகப் பிரித்து, ஒவ்வொரு குழுவையும் ஒவ்வொரு வட்டம் அல்லது சதுரத்திற்குள் நிற்க வைக்க வேண்டும். ஆட்டத்திற்குள் பயன்படும் பந்தை, ஏதாவது ஒரு குழு வைத்திருக்கலாம்.

ஆட்டத்தின் நோக்கம்:

பந்தை வைத்திருக்கின்ற குழுவானது, தமது எதிரிலுள்ள வட்டத்துள் இருக்கும் ஆட்டக்காரர்களைப் பார்த்து பந்தை தூக்கியெறிந்து, அவர்கள் மேல் படும்படியாக ஆடுவார்கள். பந்து தொட்ட அனைவருமே ஆடும் வட்டத்தை விட்டு வெளியேற்றப்படுவார்கள்.

பிறகு, அந்த குழு அங்கிருந்தே அடுத்த வட்டத்திலுள்ள ஆட்டக்காரர்களைப் பார்த்து, பந்தால் அடிக்கத் தொடங்கும் இவ்வாறு மாறிமாறி, மாற்றி மாற்றி,

பந்தைத் தூக்கியெறிந்து தாக்கியடித்து எந்தக் குழு எதிர்க் குழுவிலுள்ள அனைவரையும் விளையாட்டிலிருந்து வெளியேற்றி விடுகிறதோ. அந்த குழுவே இறுதியில் வெற்றி பெற்றதென்று அறிவிக்கப்படும்.

ஆடும் முறை:

ஒருமுறை தாக்குவதற்காகத் தூக்கி வீசி எறியப்பட்ட பந்தானது, எத்தனை பேர்கள் மேல் பட்டாலும் பந்துபட்ட அனைவருமே வெளியேறிவிடவேண்டும். பந்து அவர்கள் மேல் பட்டாலும், படாவிட்டாலும், முதலில் எறிந்த குழுவினருக்கு எதிர்த்தாற்போல உள்ள குழுவிற்கே அடுத்ததாக எறியும் வாய்ப்பு போய் சேரும்.

யார் மேலும் பந்து படாது போனால், அதிக தூரம் சென்றுவிடுமல்லவா! அதை எடுத்து வந்து ஆட்டத்தைத் தொடங்க, அதிக நேரமும் ஆகிவிடுமே! அதனால் ஆட்டத்தில் கிடைக்கும் விறுவிறுப்பும் வேடிக்கையும் குறைந்து போகுமே!

அதற்காகவே, வெளியேற்றப்பட்ட அந்தந்தக் குழுவைச் சேர்ந்தவர்கள், தங்கள் குழுவுக்குப் பின்னால் நின்று கொண்டு, யார் மேலும் படாமல் வெளியே வருகின்ற பந்தைப் பிடித்துத் தங்கள் குழுவினரிடம் தந்து, அடித்தாடச் செய்யவேண்டும்.

பந்திடமிருந்து தப்புவதற்காக, வட்டத்தை விட்டு வெளியே செல்கின்றவர்கூட, ஆட்டத்தைவிட்டு வெளியேற்றப்படுவார்கள்.

9. தொட்டால் அடிப்பேன்

அமைப்பு:

ஒரு நீண்ட கோட்டை, கிழக்கு மேற்காக அல்லது வடக்குத் தெற்காக இருப்பது போல் கிழித்து, அந்தக் கோட்டிற்கு இணையாக இருப்பது போல, இரு பக்கங்களிலும் 10 அடி தூரத்தில் ஒவ்வொரு நேர்க்கோட்டைக் குறித்திருக்க வேண்டும்.

குறிக்கப்பட்ட ஒவ்வொரு கோட்டின் மேலும் (நடுக்கோட்டில் அல்ல) இரு சம எண்ணிக்கையில் பிரிக்கப்பட்டிருக்கும் ஒவ்வொரு குழுவும் நிறுத்தப்பட வேண்டும்.

அத்துடன், அந்தந்தக் குழுவில் உள்ள ஒவ்வொருவருக்கும் 1-லிருந்து ஒரு எண்ணைத் தந்திருக்கவும் வேண்டும்.

மையக் கோட்டின் மத்தியில், இரு பந்துகளை வைத்திருப்பதுடன், நடுவர் அவற்றின் அருகே நிற்க வேண்டும்.

ஆட்டத்தின் நோக்கம்: விளையாட்டை நடத்த இருப்பவர் ஒரு எண்ணைக் குறிப்பிட்டு அழைத்தவுடன், (சான்றாக 6 என்று அழைத்தால், 6 என்ற எண்ணுள்ள இரு குழுவில் இருக்கும் இரண்டு பேரும்) அந்தக் குறிப்பிட்ட எண்ணுக்குரியவர்கள் பந்துகளை நோக்கி ஓடிவர வேண்டும்.

ஆட்டத்தின் நோக்கமானது, அந்த பந்துகளில் ஒன்றை எப்படியாவது கவர்ந்து கொண்டு, திரும்பித் தனது இடத்திற்கு ஓடி வந்து விடுவதுதான்.

ஆடும் முறை:

எதிர்க் குழுவினைச் சேர்ந்த இருவரும். பந்துகளைச் சுற்றி சுற்றி வந்து கொண்டேயிருக்க, இருவரில் ஒருவர் ஏமாந்திருக்கும் சமயம் பார்த்து, பந்தை மட்டும் எடுத்துக்கொண்டு ஓடி வருவார். அப்பொழுது ஏமாந்துபோன இன்னொருவர், மீதியுள்ள பந்தை எடுத்து, பின்னால் ஓடிச் சென்று, பந்துடன் ஓடுபவரைப் பந்தால் அடிக்க வேண்டும்.

வீசிய பந்து அவர்மீது பட்டுவிட்டால், அடிபட்டவர் தோற்றவராகிறார். அடிபடாவிட்டால் பந்தெடுத்து வந்தவரே வெற்றி பெறுகின்றார். வெற்றி பெற்றவர் குழு ஒரு வெற்றி எண்ணை (Point) பெறுகிறது.

ஆட்ட இறுதியில் அதிக வெற்றி எண்களைப் பெறுகின்ற குழுவே வெற்றி பெறும்.

முன்னர் விவரித்தது போலவே, எல்லோருக்கும் வாய்ப்புக் கிடைக்குமாறு, எண்களைக் கூவியழைத்து ஆடச் செய்யவேண்டும்.

குறிப்பு:

இருந்த இடத்தில் நின்றுகொண்டே, பந்தை வீசியெறிந்து, பந்துடன் போவோரை அடிக்கலாம். அல்லது அவர் கூடவே பந்துடன் ஓடி, குறிபார்த்து அடிக்கலாம். ஆனால், பந்தில்லாமல், ஓடுவோரைத் தொட்டால் தவறு, அவர் பந்துடன் ஓடும்பொழுது தானும் ஒரு பந்தை (பிறகு) எடுத்துக்கொண்டு, தன்னிடத்திற்கு ஓடி வருவதும் தவறு; அது ஆடும் முறையுமல்ல.

10. குதிரை வீரன்

அமைப்பு:

ஆடுதற்காக வந்தவர்களையெல்லாம் இருவர் இருவராகப் பிரித்துவிடவேண்டும். அதிலே ஒருவன் குதிரையாகவும் (கனமாக இருந்தால்) மற்றொருவர் குதிரை வீரனாகவும் இருக்கவேண்டும். அதாவது ஒருவர் முதுகிலே ஏறி பின்புறம் (இடுப்பில்) அமர்ந்துகொண்டு, கால்களிரண்டையும் குதிரையாளரது முன் புறத்தில் வைத்து, இறுக்கிப் பிடித்துக் கொள்ளுமாறு செய்ய வேண்டும்.

30 அடி விட்டம் உள்ள வட்டம் ஒன்று போட்டிருக்க வேண்டும். இவ்வாறு குதிரையும் குதிரை வீரராகவும் மாறிய மற்ற ஆட்டக்காரர்கள் அனைவரும் வட்டத்திற்குள் வந்து உலவிக் கொண்டிருக்கவேண்டும். குதிரையும் குதிரை வீரனும் சேர்ந்தது ஒரு குழுவாகும். அதிலே, குதிரை வீரராக இருக்கும் ஒருவரிடம் பந்து இருக்கும்.

ஆடும் முறை:

விளையாட்டை நடத்திச் செல்பவர், விசில் ஒலிமூலம் ஆட்டத்தைத் தொடங்கி வைப்பார். உடனே, பந்து வைத்திருக்கும் வீரர், (முதுகில் இருந்தவாறே) மற்ற குதிரை வீரர்களைப் பார்த்து அடிக்கவேண்டும்.

அப்பொழுது, தன் மேல் உள்ள வீரர் மேல் பந்து படாதவாறு குதிரையாக இருப்பவர் குனிந்தும்,

நிமிர்ந்தும், ஒதுங்கியும், பதுங்கியும், நெளிந்தும், வளைந்தும், தன் வீரரைப் பாதுகாக்க வேண்டும்.

பந்து தன்மேல் பட்ட குதிரை வீரர். தன் குதிரையுடன் வட்டத்தை விட்டு வெளியேறி விடுவதுடன், ஆட்டத்திலிருந்தும் வெளியேற்றப் படுவார். மீதியுள்ளவர்கள் இப்படியே பந்தை எடுத்து ஆட, மீண்டும் முன்போல ஆட்டம் தொடங்கும்.

கீழே கிடக்கும் பந்தை, குதிரையாகப் பணியாற்றுபவரே, தன்மேல் உள்ள வீரருக்கு எடுத்துத் தரவேண்டும். கீழே குனியும்போது, வீரர் கீழே விழுந்தாலும், வட்டத்திற்கு வெளியே குதிரை போய்விட்டாலும் இருவருமே ஆடுவதிலிருந்து வெளியேற்றப்படுவார்கள்.

பந்தை எடுத்தக் குழு, உடனே அந்த இடத்திலேயே நின்றுவிடவேண்டும். அங்கிருந்து தான், பந்தை விட்டெறிய வேண்டும். படாது வெளியே போனால், வட்டத்திற்கு வெளியே உள்ளவர்களில் யாராவது ஒருவர் பந்தை எடுத்து அருகில் உள்ளவருக்குத் தரலாம், சுமைதாங்கிக் குதிரையாக இருப்பவர் களைத்துப் போனால், அவர்களுக்குள்ளேயே இடம் மாற்றிக் கொள்ளலாம்.

இறுதியாக எந்தக் குழு வீரர்கள் பந்தினால் அடிபடாமல் இருக்கிறார்களோ, அவர்களே வெற்றி வீரர்களாகின்றனர்.

11. கைமாற்று

அமைப்பு:

25அடி விட்டமுள்ள வட்டம் ஒன்று சுண்ணாம்புக் கோட்டினால் போட்டிருக்கவேண்டும். அந்த கோட்டைச் சுற்றி, ஆட இருப்பவர்கள் அனைவரும் அருகருகே ஒருவருக்கொருவர் கைகெட்டுந் தூரத்தில் இருப்பது போல, நின்று கொண்டிருக்க வேண்டும்.

வட்டத்திற்கு மத்தியில் ஒருவர், தனது கண்களை ஒரு துண்டுத் துணியால் கட்டி மறைத்துக் கொண்டு, வாயில் விசிலையோ அல்லது இசைக் கருவி ஒன்றையோ வைத்துக் கொண்டிருக்க வேண்டும்.

ஆடும் முறை:

வட்டமாக நிற்பவர்கள், ஒருவர்க் கொருவராக ஒவ்வொருவரும், அருகருகே உள்ளவரிடம் பந்தைக் கைமாற்றிக் கொண்டே வரவேண்டும், பந்து ஆளுக்கு ஆள் கைமாறி வட்டம் சுற்றி வந்து கொண்டேயிருக்கும்.

கண்களைக் கட்டியிருப்பவர், விசிலை ஊதுவார் அல்லது இசைத்துக் கொண்டிருக்கும் இசைக் கருவியை நிறுத்தி விடுவார். விசில் ஊதப்படும்பொழுது, அல்லது இசை ஒலி நிறுத்தப்படுகிற பொழுது, யார் கையில் பந்து இருக்கிறதோ, அவர் ஆட்டத்தை விட்டு வெளியேற்றப் படுவார்.

ஆள் குறையக் குறைய வட்டமும் குறுகிக் கொண்டே வரும். இவ்வாறு ஆட்டத்தின் இறுதியில், ஒருவர் மிஞ்சும் வரை ஆட்டம் தொடர்ந்து நடைபெறும்.

குறிப்பு:

விசிலுக்குப் பதிலாக, இசைத் தட்டின் மூலமும் இந்த ஆட்டத்தை ஆடலாம். பந்து கை மாறிக் கொண்டிருக்கும்பொழுது, இசையும் தொடர்ந்து கொண்டிருக்க வேண்டும். இசை நிறுத்தப்படும் பொழுது, பந்தைக் கையில் வைத்திருப்பவர். ஆட்டம் இழக்கிறார்.

ஆகவே, கைமாற்றும்போது சுறுசுறுப்புடனும் பரபரப்புடனும் ஆடவேண்டும். பந்துக்கு பதிலாக, வேறு எந்தப் பொருள் கிடைத்தாலும், அதனை பயன்படுத்திக் கூட ஆடி மகிழலாம்.

12. பிடி ஆட்டம்

அமைப்பு:

முன் ஆட்டத்தைப் போலவே, ஒரு பெரிய வட்டம் போட்டு, அதைச் சுற்றி அனைவரும் நிற்கவேண்டும். அந்த வட்டத்தின் மையத்தில், பந்துடன் ஒருவரை நிற்கச் செய்ய வேண்டும். வட்டத்தில் நிற்கும் ஒருவரிடமும் இன்னொரு பந்து இருக்கும்.

ஆடும் முறை:

நடுவில் நிற்பவர் தன்னிடமுள்ள பந்தை பந்து வைத்திருக்கும் எதிர்ப்புறமுள்ளவரிடம் எறிய வேண்டும், அதே சமயத்தில் வட்டத்தில் நிற்பவரும், நடுவில் உள்ளவரை நோக்கி எறிய வேண்டும்.

தான் எறிகிறபொழுதே எதிர் வருகின்ற பந்தைக் கீழே நழுவவிடாமல், பிடித்துக் கொள்கின்ற

வரையில்தான் அந்த நடுவில் நிற்கும் ஆட்டக்காரர் வட்டத்தின் மையத்தில் நிற்கவேண்டும். பந்தைப் பிடிக்காமல் தவற விடுகிறவர். நடு இடத்தை விட்டு வெளியேற்றப்படுவார்.

பிறகு, வேறொருவர் அதாவது இன்னொரு பந்தை வைத்திருப்பவர், நடு இடத்திற்கு வருவார். அவரும் ஒரு இடத்திலிருந்து, பந்தை எதிரே இருப்பவரிடம் எறிந்து, பிறகு ஒவ்வொருவராக மாற்றி மாற்றி எறிந்து பிடிக்க வேண்டும்.

இதுபோல், கடைசிவரை, கீழே விடாமல் பந்தைப் பிடித்துக் கொண்டிருப்பவரே, இறுதியில் வெற்றி பெற்றவராவார்.

குறிப்பு:

பந்தை எறியும் போது, ஒழுங்காக, ஆள் இருக்குமிடம் பார்த்தே எறியவேண்டும். தாறுமாறாக எறிபவரும், எதிரில் பிடிப்பவர் பந்தைக் கீழே விழவிட்டு விடவேண்டும் என்ற கெட்ட எண்ணத்துடன் தன் விருப்பம்போல் வேண்டுமென்றே விளையாடு வோரையும் உடனே ஆட்டத்தைவிட்டு வெளியேற்றி விட வேண்டும்.

13. ஓடி வந்து பிடி

அமைப்பு:

முன் ஆட்டம் போலவே, எல்லோரும் வட்டமாக நின்றுகொண்டிருக்க வேண்டும். ஒவ்வொருவருக்கும் ஒரு எண்ணைக் கொடுத்திருக்கலாம்; அல்லது பெயர்

தெரிந்திருந்தால் பெயரையே பயன்படுத்திக் கொள்ளலாம்.

வட்டத்தின் நடுவில், ஒருவர் பந்துடன் நின்றுகொண்டிருக்க வேண்டும்.

ஆடும் முறை:

நடுவில் உள்ளவர், தன் கையிலுள்ள பந்தைக் கொஞ்சம் உயரத்தில் தலைக்குமேல் தூக்கியெறிந்து, அதே சமயத்தில், ஒருவருக்குரிய எண்ணை அல்லது பெயரை உரக்கக் கூவி அழைக்க வேண்டும்.

எண்ணுக்குரியவர் அல்லது பெயருக்குரியவர், தன் எண்ணின் சத்தத்தைக் கேட்டதும் வட்டத்திற்குள் ஓடிவந்து, பந்து கீழே விழுந்து தரையைத் தொடுவதற்கு முன்னர் பந்தைப் பிடித்துவிட வேண்டும்.

பந்தைப் பிடித்துவிட்டால், அவர் நடுவிலேயே நின்று பந்தை உயர்த்தி எறிந்து, மற்றவரை அழைப்பவராகப் பணியாற்றுவார்.

பந்தைப் பிடிக்காவிட்டால், அந்தப் பந்தைத் தலையில் எடுத்து வைத்துக்கொண்டு. அந்த வட்டத்தை மூன்று முறை சுற்றி வருவதுதான் தண்டனை அல்லது வேறு விதமான வேடிக்கையான தண்டனை தந்தாலும், ஆட்டம் ஆடி மகிழ சுவையாகத் தோன்றும்.

குறிப்பு:

உயரே இருந்து கீழே விழுவதற்குள் பந்தைப் பிடிக்கலாம் என்பதை, ஒருமுறை கீழே விழுந்து எழும்பி

மீண்டும் தரையில் விழுவதற்குள் பந்தைப் பிடிக்கலாம். என்றும் வைத்துக் கொள்ளலாம். அது ஆடுவோரின் வயது, பருவம், ஆடப் பழகிய நிலையைப் பொறுத்ததாகும்.

14. அப்படி இப்படி

அமைப்பு:

மூன்று அல்லது நான்கு அடி இடைவெளி இருப்பது போல, ஆட வந்திருப்போர் எல்லாம் வட்டமாக நின்றுகொண்டிருக்க வேண்டும்.

ஆடுவோரின் எண்ணிக்கைக்கு ஏற்ப, பந்தும் 5 அல்லது 6 இருந்தால், ஆடுவதற்கு வசதியாகவும் இருக்கும் ஆனந்தமாகவும் இருக்கும்.

ஆடும் முறை:

ஆடலாம் என்று சைகை கிடைத்தவுடன், பந்துகளை வைத்திருப்பவர்கள். தமது வலப்புறத்தில் உள்ளவரிடம் பந்தை எறிந்து வழங்க வேண்டும். அதே சமயத்தில், இடப்புறமிருந்து தமக்கு வரும் பந்தையும் பிடித்து வாங்க வேண்டும்.

பந்தை அடுத்தவருக்கு எறியும்பொழுதும், தவறாமலும் தாறு மாறாக எறிந்து பிறரைத் தடுமாறச் செய்யாமலும் குறிப்பாகவும் சிறப்பாகவும் எறிய வேண்டும்.

பந்தைத் தான் நன்றாகப் பிடித்து ஆடவேண்டும் என்ற ஆவலும் அக்கறையும் தமக்கு எவ்வளவு அதிகமாக இருக்குமோ, அதேபோல் அடுத்தவருக்கும் எள்ளளவும்

குறையாமல் இருக்கும் என்பதையும் நினைவில் கொள்ள வேண்டும்.

குறிப்பு:

எறிகிற பந்தைத் தவறாக எறிந்தாலும் சரி, வருகிற பந்தை முறையாகப் பிடிக்காமல் நழுவ விட்டாலும் சரி, அவர் ஆட்டத்தை விட்டு வெளியேற்றப்படுவார்.

வட்டமும் குறுகிக்கொண்டே வர, இறுதியாக ஒருவர் இருக்கும் வரை, ஆட்டம் தொடரும்.

15. குரங்காட்டம் (அ)

அமைப்பு:

ஆட வந்திருக்கும் ஆட்டக்காரர்களின் எண்ணிக்கைக்கு ஏற்ப, வட்டத்தை அமைத்துக்கொள்ள வேண்டும். எல்லோரும் வட்டத்தைச் சுற்றி நின்று கொண்டிருக்க, வட்டத்திற்குள்ளே ஒருவர் மட்டும் நிற்க வேண்டும். வட்டத்தில் நிற்பவர்களில் ஒருவரிடம் ஒரு பந்து இருக்க வேண்டும். அதுதான் ஆடுதற்கு உதவியாக இருக்கும்.

ஆடும் முறை:

ஆடுதற்குரிய சைகை கிடைத்தவுடன், மையத்தில் நிற்பவர், பந்தை வைத்திருப்பவரை நோக்கி ஓடி, பந்தைத் தொடவோ அல்லது பிடுங்கிக்கொள்ளவோ முயற்சிக்க வேண்டும்.

உடனே பந்தை வைத்திருப்பவர். தான் தப்பித்துக் கொள்வதற்காக, பந்தை அடுத்தவருக்கோ அல்லது எதிர்ப்புறத்தில் உள்ளவருக்கோ தூக்கி எறிந்துவிட வேண்டும். நடுவில் இருப்பவர் அம் முறை ஏமாந்து போய், மீண்டும் பந்திருக்கும் இடம் நோக்கிப் பாய்ந்தோடுவார்.

இவ்வாறு மாறி மாறிப் பந்தை, மாற்றிக்கொண்டே இருக்கும்பொழுது, எதிர்பார்த்து வருகின்றவர் ஏமாறி ஏமாறி ஓடித் தடுமாறும் அளவுக்கு ஆட்டம் காட்ட வேண்டும்.

குறிப்பு:

பந்தை ஒழுங்காக எறியாதவர், அல்லது பந்தை சரியாகப் பிடிக்காது கீழே விழ விடுபவர் நடுவில் நிற்பவராக ஆட வேண்டியவராகி விடுவார். ஒருவர் கையில் இருக்கும்பொழுதே நடுவில் நிற்பவர் வந்து பந்தைத் தொட்டுவிட்டாலும், அவரும் நடுவில் நின்றாடுபவராகி விடுவார்.

நடுவில் நின்று ஆடக்கூடியவர் சுறுசுறுப்பாக இருந்தால்தான் ஆட்டமும் சுவையாக இருக்கும். பந்தைப் பிடிப்பவர்களும் எறிபவர்களும் பம்பரம்போல் சுழன்று பரபரப்புடன் ஆடினால், ஆட்டம் காண்பதற்கும் ஆடுதற்கும் மிக அருமையானதாக அமையும்.

16. குரங்காட்டம் (ஆ)

அமைப்பு:

15வது குழு விளையாட்டுப் போலவே இந்த விளையாட்டையும் வியையாட வேண்டும் ஆனால், இதில் சிறிது மாறுபாடு உண்டு.

ஆடும் முறை: வட்டத்திற்கு உள்ளேயிருந்து கொண்டு, கைமாற்றி எறிகின்ற பந்தைப் பிடிப்பதற்குப் பதிலாக, உள்ளே நிற்பவர், இந்த ஆட்டத்தில் வட்டத்திற்கு வெளியே நின்று கொண்டிருக்க வேண்டும்.

வட்டத்தின் உட்புறமாகவே பார்த்துக் கொண்டு, பந்தைக் கை மாற்றிக் கொண்டு இருப்பவர்களுக்கு, வெளிப் புறத்தில் நிற்கும் ஆட்டக்காரர் எங்கு நிற்கிறார் என்பது தெரியாதாகையால். பந்தைப் பிடிக்கவோ தொடவோ வெளியில் நிற்பவருக்கு வாய்ப்பு இருக்கிறது.

அகவே, பந்தைப் பிடிப்போருக்கு சாதகமான சூழ்நிலையும், பந்தை எறிவோருக்கு கவனமாக ஆடக்கூடிய தன்மையும் அமைந்துவிடுகிறது. மற்றும், விதிகள் எல்லாம் முன் ஆட்டம் போலவேதான்.

17. குரங்காட்டம் (இ)

அமைப்பு:

முன் கூறிய இரண்டு ஆட்டங்களிலிருந்தும் இந்த ஆட்டம் அமைப்பிலேயே சிறிது வேறுபடுகின்றது.

எல்லோரும் வட்டமாக நிற்பதற்குப் பதிலாக, ஆடுவோரை சம எண்ணிக்கையுள்ள இரு குழுவினராகப் பிரித்து 8 அல்லது 9 அடி சந்து விழுவதுபோல (இடைவெளி) இரண்டு வரிசையாக எதிரெதிர் பார்த்து நிற்பது போல நிறுத்தி வைக்க வேண்டும்.

ஆடும் முறை:

அந்த இடைவெளி சந்துக்குள்ளேதான் ஒருவர் நின்றுகொண்டிருப்பார். ஆடலாம் என்று அனுமதி கிடைத்தவுடன், பந்தை வைத்திருப்பவர், பந்தை எதிர்ப் பக்கத்தில் உள்ள வரிசையில் நிற்போருக்கு எறியத் தொடங்குவார். பந்து போய் வரும் இடைவெளிக்குள் இருக்கும். அவர் பந்துக்காகப் பாயத் தொடங்குவார்.

பந்துக்காக ஓடி வருபவரின் சூழ்நிலையை அனுசரித்து, தான் நிற்கும் வரிசையில் உள்ளவர் களிடமோ அல்லது எதிர்ப்புறத்தில் நிற்பவர்களிடமோ பந்தை எறியலாம். அதன் மூலம், தான் பிடிபடுவதில் இருந்து தப்பித்துக் கொள்ளலாம்.

பந்தை இடைவெளியில் பிடித்துவிட்டால், பந்தை எறிந்தவர் பிடிபட்டுவிடுவார் பந்தை வைத்திருக்கும் பொழுதே தொடப்படுபவரும் சிக்கிக்கொண்டு விடுவார்.

குறிப்பு:

இரண்டு வரிசைகளில் ஆட்டக்காரர்கள் நிற்பதால், பந்து எல்லோருக்கும் கிடைப்பது போலவும், போய் வருவது போலவும் கைமாற்றிக் கொள்ளவேண்டும். அப்பொழுதுதான், நடுவில் நிற்பவர் அங்குமிங்கும் பல முறை அலையக்கூடும். ஒருவருக்கே எறிவதையும், மற்றவர்களுக்குப் போகின்ற பந்தை ஒருவரே ஓடிப்போய் பிடிப்பதையும் யாரும் செய்யவே கூடாது.

அதனால் மனக் கசப்பும், ஆட்டத்தில் வெறுப்பும் குழப்பமும் ஏற்பட ஏதுவாகும்.

18. ஆள் பந்தாட்டம்

அமைப்பு:

ஆட இருப்பவர்களை இரு சம எண்ணிக்கையுள்ள குழுக்களாகப் பிரித்துக்கொள்ள வேண்டும். ஒரு நேர்க்கோடு கிழிக்கப்பட்டிருக்க, ஒரு குழு கோட்டிற்கு இந்தப் பக்கமும், மறுகுழு கோட்டிற்கு அந்தப் பக்கமும் என்றவாறு நின்றுகொண்டு, தாங்கள் நிற்கின்ற பகுதியே தங்கள் பகுதி என்று தேர்ந்தெடுத்துக்கொள்ள வேண்டும்.

ஒரு குழு, எதிர்க்குழுவின் பகுதியில், கடைசி இடத்தில் ஒரு நாற்காலி அல்லது ஒரு முக்காலியை நிறுத்தி வைத்து தனது ஆள் ஒருவரை அதன் மேல் நிற்க வைக்க வேண்டும். அதே போல் இன்னொரு குழுவும் செய்து கொள்ள வேண்டும்.

ஆடும் முறை:

இப்பொழுது, நடுவில் உள்ள கோட்டில் இருந்து. ஒரு குழு, தனது குழுவினருக்குள்ளேயே பந்தினைக் கைமாற்றிக் கொண்டு, முன்னேறி எதிர்க்குழு பகுதியில் உள்ள தன் ஆளைப் பார்த்து, பந்தை எறிந்து விடவேண்டும். எறியப்பெற்ற பந்தை, ஏறி நிற்கும் அந்த ஆள் பிடித்துக்கொண்டால். பிடித்த குழுவுக்கு ஒரு வெற்றி எண் கிடைக்கும்.

குறிப்பு:

பந்தைத் தரையில் போடாமல்தான் குழுவினர் பந்தைக் கைமாற்றிக் கொள்ளுதல் வேண்டும்.

பந்தைத் தங்களுக்குள் வழங்கலாம். ஆனால் பந்தை எடுத்துக்கொண்டு ஓடக்கூடாது.

பந்தைப் பிடித்த உடனேயே, தன் குழுவினருக்கு வழங்கிவிட வேண்டும். பந்தைப் பிடித்துக் கொண்டு நடப்பதோ, ஓடுவதோ, தரையில் தட்டுவதோ கூடாது.

எதிர்க்குழுவினர் பந்தைத் தடுக்கலாம். கையிலே வைத்திருந்தால், பிடுங்கவும் முயற்சிக்கலாம். ஆனால் குத்த முயற்சிக்கக் கூடாது.

ஒரு குறிப்பிட்ட கால வரையறைக்குள் யார் அதிக வெற்றி எண்களை எடுக்கிறாரோ, அக் குழுவினரே வெற்றி பெற்றவராவார்.

19. பிடியுங்கள் பார்ப்போம்

அமைப்பு:

எல்லோரும் வட்டமாக நின்று கொண்டிருக்க வேண்டும். நடுவில் ஒருவர் பந்துடன் நிற்க வேண்டும்.

ஆடும் முறை:

எல்லோரையும் தயாரா என்று கேட்டு, தயாராக இருக்கும்படி கூறிவிட்டு, பந்தைத் தலைக்கு மேலே உயரமாக (அதிகமான உயரம் அல்ல, சுமார் 10 அல்லது 11 அடி உயரம் போதும்) தூக்கி எறிந்துவிட்டு, பிடியுங்கள் பார்ப்போம் என்று கூறிவிட்டு, அவர் ஒதுங்கிக் கொள்ள வேண்டும்.

பந்து தலைக்கு மேலே சென்றதும், வட்டத்தில் நிற்பவர்கள் அனைவரும் பந்துக்காகத் தாவி, பிடிக்க முயல வேண்டும்.

பந்தை யார் பிடிக்கிறாரோ, அவருக்கு வெற்றி எண் (Point) உண்டு. இவ்வாறு யார் முதலில் 10 வெற்றி எண்களைப் பெறுகின்றாரோ. அவரே வெற்றி வீரராகின்றார்.

மீண்டும், நடுவிலிருந்து பந்தை உயர்த்தும் பொறுப்பை வெற்றி வீரர் ஏற்றுக் கொள்ள, ஆட்டம் மீண்டும் தொடரும்.

குறிப்பு:

யார் கையிலும் பந்து படாமல் கீழே விழுந்து விட்டால் யாருக்கும் வெற்றி எண் கிடைக்காது மீண்டும் முன் போலவே ஆட்டத்தைத் தொடங்க வேண்டும்.

பந்தைப் பிடித்திருப்பவரையோ பிடித்து வைத்திருக்கும்பொழுதோ வேண்டுமென்றே தட்டிவிட்டால், பிடித்திருக்கிறவருக்கே வெற்றி எண் கிடைக்கும்.

20. எங்கே உருட்டு

அமைப்பு:

வட்டமாக எல்லோரும் நிற்க வேண்டும். ஆனால், இந்த ஆட்டத்தில் சிறிது மாற்றம் உண்டு. எல்லோரும் கால்களை அகலமாக விரித்து வைத்தவாறு நிற்க வேண்டும்.

வட்டத்தின் மத்தியிலே ஒருவர் பந்துடன் வந்து நிற்க வேண்டும்.

ஆடும் முறை:

வட்டத்தினுள் நிற்பவர், தன்கையிலுள்ள பந்தை, அவர் விரும்பும் திசையில், எந்தப் பக்கமாக இருந்தாலும் சரி, எந்த ஆளாகயிருந்தாலும் சரி, விரித்து வைக்கப்பட்டிருக்கும் கால்களுக்கிடையே பந்தை உருட்டி வெளியே விட்டுவிட வேண்டும்.

விரித்து வைக்கப்பட்டிருக்கும் தன் கால்களுக் கிடையே பந்து போகாமல் இருக்க, கைகளினால் மட்டுமே குனிந்தவாறு தடுத்துக் கொள்ளக்கூடிய உரிமை, வட்டத்தில் நிற்பவருக்கு உண்டு, ஆனால் பந்தைப் பிடிக்கவோ, கால்களால் உதைக்கவோ கூடாது.

இவ்வாறு கைகளால் தடுத்தும், கால்களுக் கிடையில் பந்து போய்விட்டால், உருட்டி விட்டவருக்கு ஒரு வெற்றி எண் கிடைக்கும்.

குறிப்பு: ஒவ்வொருவருக்கும் நடுவில் நின்று 10 முறை பந்தை உருட்டுவதற்கு வாய்ப்பு உண்டு. அவற்றில் யார் அதிக வெற்றி எண் பெறுகின்றாரோ, அவரே வெற்றி பெற்றவராவார்.

II. தொட்டோடும் விளையாட்டுக்கள்

21. பாவனையாட்டம்

அமைப்பு:

ஆட இருப்பவர்களின் எண்ணிக்கைக்கு ஏற்ப, ஆடுகள எல்லையை நிர்ணயித்துக் கொள்ளவும். அது வட்டமாகவும் இருக்கலாம். சதுரக் கட்டமாகவும் இருக்கலாம்.

எல்லைக் கோட்டிற்கு வெளியே ஒருவரை நிற்க வைத்து, எல்லா ஆட்டக்காரர்களையும் எல்லைக்குள்ளே நிற்க வைக்க வேண்டும்.

ஆடும் முறை:

வெளியே நின்றுகொண்டிருப்பவர், எந்த முறையில் எல்லோரும் ஓட வேண்டும் என்று தானே முதலில் செய்து காட்டுவார். அது தவளை தத்துவது போலவும், கங்காரு குதிப்பது போலவும், நொண்டிக் கோழி நடைபோலவும், காக்கை பறப்பது போலவும் இருக்கலாம்.

'அவர்' காட்டிய பாவனையிலேயே மற்றவர்கள் ஓட வேண்டும். விரட்டிப் பிடிக்கும் அவரும் அதே பாவனையில் தான் ஓடிவந்து தொட்டுப் பிடிக்க முயற்சிக்க வேண்டும்.

இந்த மாதிரி முயற்சியில் அவர் யாரையாவது தொட்டு விட்டால், தொடப்பட்டவர். எல்லைக்கு

வெளியே வந்து, தான் விரும்பும் ஒரு பாவனையை செய்து காட்டி, அதன்படி விளையாட முயற்சிப்பார்.

குறிப்பு:

முன்னால் ஆடியவர் யாரையும் தொடமுடியாமற் போகும் பொழுது, ஆட்டத்தை நிறுத்தி, எல்லைக்கு வெளியே வந்து, மீண்டும் வேறு ஒன்றைப் போல பாவனை காட்டி அதன்படி ஆட முயற்சிக்க, ஆட்டம் தொடரும்.

22. நிழலாட்டம்

அமைப்பு:

வெய்யில் நேரத்தில் விளையாடக்கூடிய விளையாட்டாகும். முன் ஆட்டம் போலவேதான் ஆடுகள அமைப்பும் பிறவும்.

எல்லோரும் ஆடுகள எல்லைக்குள்ளே நின்றுகொண்டிருக்க, விரட்டித் தொடுபவராக ஒருவர் மட்டும், ஆடுகள எல்லைக்கு வெளியே நிற்பார்.

ஆடும் முறை:

அனைவரும் ஆடுகளத்தினுள் நிற்கும் பொழுது, அவர்களின் நிழல் தரையில் விழுமே, அந்த நிழலை முழுதும் அல்லது அதில் ஒரு பகுதியையாவது விரட்டித் தொடுவோர் மிதித்தால், அந்த நிழலுக்குரியவர் தொடப்பட்டதாகக் கருதப்படுவார்.

தொடப்பட்டவர் நிழல் தொடும் ஆளாக மாறி விரட்ட, ஆட்டம் மீண்டும் தொடரும்.

குறிப்பு:

என் நிழலை மிதிக்கவே இல்லை என்று யாரும் வாதாடவோ வழக்குரைக்கவோ கூடாது. ஆட்டத்தை நடத்துகின்றவர் அதற்குரிய பொறுப்பை ஏற்றுக்கொள்ள வேண்டும்.

23. தொட்டால் போதும்

அமைப்பு:

முதல் ஆட்டம் போலவேதான் ஆடுகள அமைப்பு. அனைவரும் ஆடுகளத்தினுள் நின்றுகொண்டு இருக்க, விரட்டிப் பிடிப்பதற்காக ஒருவர் வெளியிலே நின்று கொண்டிருப்பார்.

ஆடும் முறை:

ஆட்டம் தொடங்குவதற்கு முன், ஆட்டக்காரர்கள் குறிப்பாக, ஒருசில பொருட்களைத் தொட்டால் தான் தப்பிப்பார் என்று முன்னரே கலந்து பேசி, தீர்மானித்துக் கொள்ளவேண்டும். மரம், கல், தூண், புல், அல்லது அங்கே கிடைக்கக்கூடிய வசதியான பொருள் ஒன்றை விரட்டுவோர் கூறிவிடுவார்.

விரட்டுபவரிடம் இருந்து தப்பிப்பதற்காக, ஓடுவோர்கள் இனி ஓடி தப்பிக்க முடியாது என்ற நிலை வந்து விட்டபிறகு, முன்னரே முடிவு செய்யப்பட்ட பொருள் தன்னைத் தொட்டால் போதும். அவர்கள் தப்பித்துக் கொள்வார்கள்.

அருகில் உள்ள பொருளைத் தொடவில்லை யென்றால் அவரால் தொடப்படுவார். பிறகு, அவருக்கு விரட்டித் தொடும் பொறுப்புக் கிடைத்துவிடும். இவ்வாறு மீண்டும் ஆட்டம் தொடரும்.

குறிப்பு:

எப்படி அந்தப் பொருளைத் தொடுவது என்பனவற்றையெல்லாம் முன்னமே விளக்கமாகப் பேசி முடிவு செய்துகொள்ள வேண்டும்.

24. வேறு வழி

அமைப்பு:

'தொட்டால் போதும்' என்ற ஆட்டத்தைப் போல்தான். ஆனால், ஏதாவது ஒரு பொருளைத் தொட்டால் போதும் என்பதற்குப் பதிலாக, நன்றாகத் தரையில் அமர்ந்து சாப்பிடுவது போல, கால்களை மடக்கி உட்கார்ந்து கொள்ளும் முறைதான். 'வேறு வழி' என்ற தலைப்பில் விளையாடப்படுகிறது.

ஆடும் முறை:

வெகுவாக விரட்டப்பட்டுத் தப்பிப்பதற்காக ஓடுகின்றபொழுது, திடீரென்று உட்காருவது கடினந்தான். இருந்தாலும், முன்னரே விளக்கியுள்ளபடி சரியாக உட்கார்ந்தால்தான், தப்பிக்கமுடியும். இல்லையென்றால் தொடப்பட்டு, பிடிபட்டுவிட்டார் என்று, அவரைப் பிடிக்கும் ஆளாக மாற்றிவிடுவார்கள்.

குறிப்பு:

விரட்டுபவர் எக்காரணத்தை முன்னிட்டும் நின்று ஓய்வு எடுத்துக் கொள்ளக்கூடாது. அப்படி அடிக்கடி நிற்கத் தொடங்கி விட்டால் ஆட்டத்தில் சுவை குன்றிப் போய்விடும்.

அடுத்தடுத்து, அனைவரையும் விரட்டித் தொடுவதற்கு முயற்சித்தால்தான் பொழுதும் இன்பமாகப் போகும். விளையாட்டில் விறுவிறுப்பும் நிறைய, எதிர்பார்த்த இன்பமும் கிடைக்கும்.

25. கொக்காட்டம்

அமைப்பு:

20, 21-வது விளையாட்டுக்களைப் போலவேதான். இந்த விளையாட்டும்; முன்னர் விளக்கியிருந்த ஆட்டங்களில் போதிய பயிற்சியும் அனுபவமும் பெற்ற பிறகே, இந்த விளையாட்டை விளையாடினால் சிறப்பாக அமையும். ஆடுவதற்கு ஆனந்தமாகவும். கவர்ச்சி யாகவும் இருக்கும்.

ஆடும் முறை:

இப்படி நிற்பது, மீனுக்காக ஏங்கி, கொக்கு தவம் செய்வதுபோல இருக்கும்.

இவ்வாறு வேகமாக ஓடிவந்து, திடீரென்று மேற்கூறியவாறு நிற்கின்றவரே தொடுவதிலிருந்து தப்பித்துக் கொள்வார். காலுக்கிடையில் கை நுழைத்து, மூக்கைப் பிடித்துக்கொண்டு நிற்கும்பொழுது. சமநிலை (Balance) கிடைக்காமல் ஆடலாம். தள்ளாடலாம். ஆனால் கையை மூக்கைவிட்டு எடுப்பதோ, மற்றும் வலது காலை கீழே ஊன்றுவதோ கூடாது.

அவ்வாறு நடந்துவிட்டால், அவர் தொடப்பட்டு, அதன் மூலம் அவர் தொடுகின்ற ஆட்டக்காரராக மாறிவிடுவார்.

குறிப்பு:

இதேபோல், தரையில் படுத்துக்கொள்ளுதல், மரத்தில் ஏறி கிளையில் தொங்குதல், சிலைபோல் அசையாமல் நிற்றல், அல்லது ஒரு மிருகத்தைப்போல் பாவனைசெய்தல் போன்ற முறைகளைக் கொண்டும் ஆடி மகிழலாம்.

26. தொட்டால் ஒட்டி

அமைப்பு:

எல்லா ஆட்டங்களையும் விட, இதற்கு கொஞ்சம் அதிக அளவு பரப்பமைந்த ஆடுகளம் இருந்தால் வசதியாக இருக்கும்.

ஆடுவதற்கென்று தேவையான அளவு ஓர் ஆடுகள எல்லையை அமைத்துக் கொள்ளவும். எல்லைக்குள்ளே

ஆடுதற்கு வந்தவர்கள் அனைவரும் நின்று கொண்டிருக்க, எல்லைக்கு வெளியே ஒருவர் தனியே நின்றுகொண்டிருப்பார்.

ஆடும் முறை:

வெளியிலே நிற்பவர், ஆடலாம் என்ற சைகை கிடைத்தவுடன், உள்ளே நிற்பவர்களை ஓடிவந்து தொட முயற்சிக்க வேண்டும்.

அவரது முயற்சியில் அவர் வெற்றி பெற்று, யாராவது தொடப்பட்டு, சிக்கிக் கொண்டால். முன்கூறியுள்ள ஆட்டங்களைப்போல, தொடப்பட்டவர் வெளியில் போய் விடவேண்டுமென்பது அவசியமில்லை.

தொட்டவரும், தொடப்பட்டவரும், அதே இடத்தில் நின்று, ஒன்று சேர்ந்து கைகளைக் கோர்த்துக்கொண்டு, அங்கிருந்தே இணைபிரியாமல், இருவராக ஓடி மற்றவர்களைத் தொடவேண்டும்.

அந்த இரட்டையர் யாரையாவது தொட்டுவிட்டால், அவரும் இவர்களோடு சேர்ந்து மற்றவர்களைத் தொட முயல வேண்டும். இவ்வாறு தொட்டால் ஒட்டிக் கொள்பவர்களாக, எல்லோரும் கூடி, தொடப்படாதவர் களைத் துரத்தி இறுதிவரை ஆடிவர வேண்டும்.

குறிப்பு:

சேர்ந்துகொண்டு, விரட்டுபவர்கள், கைகள் பிரிந்துவிட்டபோது யாரையாவது தொட்டால், அது தவறான ஆட்டமாகும். மீண்டும் கைகளைக் கோர்த்தபடியேதான் விரட்ட முயல வேண்டும்.

27. பாம்பாட்டம்

அமைப்பு:

ஆடுகளத்தின் அமைப்பு, முன் ஆட்டத்திற் குரியதுபோல்தான்.

எல்லைக்குள்ளே ஒருவர் மட்டும் நின்று கொண்டிருக்க, ஆடவந்தவர்கள் அனைவரும் விரட்டித் தொடுபவர்களாக மாறிவிடுவர்.

ஆடும் முறை:

பாம்பு ஒன்றைப் பார்த்தவுடன், அத்தனை பேரும் ஓடிச் சென்று பாம்பை விரட்டுவதுபோல, தனியாள் ஒருவரைப் பார்த்தவுடன், எல்லோரும் விரட்டிப் பிடிக்க முயற்சி செய்யவேண்டும்.

ஓட முடியும் வரை ஓடி, அயர்வுற்ற பிறகு, அவர் என்ன செய்யலாம் என்றால், முன்னரே முடிவு செய்து கொண்டிருப்பதுபோல, கீழே உட்கார்ந்து கொள்வது போன்ற வழிகளைக் குறித்து, அவைகளையே கடை பிடிக்க வேண்டும்.

தான் தப்பிக்க இருக்கின்ற வழிகளைக் கடைப்பிடித்து, அவர் தப்பிக்க முயல்வார். அனைத்திலும் தோல்வியுற்று, அவர் பிடிபட்டுவிட்டால், யார் அவரைப் பிடித்தாரோ, அவரே பாம்பாக மாறி விளையாட, மற்றவர்கள் அவரை விரட்ட, ஆட்டம் தொடரும்.

28. மந்திரி ஆட்டம்

அமைப்பு:

ஆட்டத்திற்குரிய ஆடுகள அமைப்பு, முன் ஆட்டத்திற்குரியது போல்தான்.

மந்திரி என்று ஒருவர் இருந்தால், மெய்க்காப்பாளர் என பல பேர்கள் இருப்பார்கள் அல்லவா! அதேபோல் துணையாக, மூன்று அல்லது நான்கு மெய்க்காப்பாளர் கள் என்றும் அவர்கள் ஆடுகளத்தின் உள்ளே நிற்க வேண்டும்.

மற்ற ஆட்டக்காரர்கள் அனைவரும், அவர்களை விரட்டித் தொட முயல வேண்டும்.

ஆடும் முறை:

மற்ற ஆட்டக்காரர்கள் மந்திரியைப் பிடிப்பதற்காக விரட்டிக்கொண்டு வர, மந்திரி தன் ஆட்களோடு தப்பிக்க ஆடுகளம் முழுவதும் ஓட வேண்டும்.

தன்னால் தப்பிக்க முடியாது என்ற நிலை வந்த உடனேயே, மந்திரியானவர் தன் காப்பாளர்களை நோக்கி, **'என்னைக் காப்பாற்றுங்கள்'** என்று சத்தமிட, உடனே அவர்கள் அவரைச் சுற்றி நின்று கை கோர்த்த வாறும், திரும்பிக் கொண்டும், மந்திரியைத் தொடாதவாறு வட்டமிட்டும், வந்தவர்களைத் தள்ளியும், தடுக்க முயல வேண்டும்.

அவர்களையும் மீறி விரட்டுபவர்கள் தொட்டு விடுவார்கள் என்ற நிலைமை உருவானால், மந்திரி தன்

தலைமேல் கைவைத்துக் கொண்டு, தரையில் உட்கார்ந்து விட வேண்டும்.

இவ்வாறு இரண்டுமுறை செய்து, மந்திரி, அவர்களிடமிருந்து தப்பித்துக் கொள்ளலாம். மூன்றாவது முறை அவர் தலைமீது கை வைத்துக்கொண்டு உட்கார்ந்துவிட்டால், அவர் ஆட்டம் இழக்கிறார். அவர் யாராலாகிலும் தொடப்பட்டாலும், ஆட்டம் இழந்து விடுகிறார்.

மந்திரியை யார் தொடுகின்றாரோ அவர் மந்திரியாக மாறுகிறார். அல்லது அவர் தானாக ஆட்டம் இழந்து விட்டால், மெய்க்காப்பாளர்களில் ஒருவர் மந்திரியாகி விடலாம். இவ்வாறு அடுத்தடுத்து ஆட்டம் தொடர வேண்டும்.

29. பொம்மையாட்டம்

அமைப்பு:

இந்த ஆட்டத்திற்குரிய ஆடுகளத்திற்குக் குறிப்பிட்ட, ஓர் பரந்த எல்லை உண்டு, இருக்கின்ற இடம் முழுவதையுமே பயன்படுத்திக் கொள்ளலாம்.

எல்லோரும் ஆங்காங்கே நின்று கொண்டிருக் கையில், கையில் ஒரு பொம்மையுடன் ஒருவர் தனியே நிற்கவேண்டும், அவரைக் காப்பதற்கு வேறு 5 பேர்களும் இருக்க வேண்டும்.

ஆடும் முறை:

ஆடுவதைத் துவங்க அறிவிப்புக் கிடைத்தவுடன், பொம்மை வைத்திருப்பவரை நோக்கி எல்லோரும் ஓடி, விரட்டி, அந்தப் பொம்மையைப் பறித்துக்கொள்ள முயற்சிப்பார்கள்.

பொம்மைக்காரர், தன்னிடமுள்ள பொம்மையைக் காப்பாற்றிக்கொள்ள முயற்சிப்பார். அந்த முயற்சிக்காக, அவர் எவ்வளவு தூரம் வேண்டுமானாலும் ஓடலாம். ஆனால் குறிப்பிட்டுள்ள எல்லையைக் கடந்து மட்டும் வெளியே ஓடக்கூடாது.

தான் பிடிபட்டு விடுவோம் என்ற நிலை வந்தால், உடனே தனக்கு அருகாமையில் உள்ள தன் சகாக்கள் 5 பேர்களில் யாராவது ஒருவரிடம் அந்தப் பொம்மையைக் கொடுத்து விட்டு. அவர் தப்பித்துக் கொள்ளலாம், ஓய்வும் எடுத்துக் கொள்ளலாம்.

இப்பொழுது, பொம்மை யாரிடம் இருக்கின்றதோ, அவரை மற்ற ஆட்டக்காரர்கள் விரட்டுவார்கள். அவரும் ஓடமுடியும்வரை ஓடி, மீண்டும் தான் தப்பிக்க அடுத்த தன் பாங்கரிடம் தந்து விடுவார்.

இவ்வாறு பொம்மை கைமாற மாற, விரட்டுபவர்களின் குறியும் மாறிக்கொண்டே போகும்.

பொம்மையைப் பிடிப்பவர்கள் கைப்பற்றிவிட்டால், ஆட்டம் முடிவுறும், மீண்டும் வேறு அறுவரைத் தேர்ந் தெடுத்து, ஆட்டத்தைத் தொடர வேண்டும்.

குறிப்பு:

எல்லோரும் ஓடி விரட்டிப் பிடிக்க முயற்சித்தால் தான் ஆட்டம் விறுவிறுப்பாக இருக்கும், நமக்கென்ன என்று யாரும் ஒதுங்கி நிற்கவோ ஓய்ந்து போகவோ கூடாது. பொம்மை வைத்திருப்பவர்களும் அடிக்கடி பொம்மையை மாற்றிக்கொண்டே இருப்பது நன்றாக ஆட்டம் அமைவதற்குரிய வழி வகுக்கும்.

30. தொட்டால் விரட்டி

அமைப்பு:

முன் ஆட்டம் போலவே, குறிப்பிட்ட ஓர் பரந்த எல்லை ஆடுகளத்திற்கு உண்டு.

எல்லோரும் அவரவர் விருப்பம் போலவே ஆடுகளத்திற்குள் நின்றுகொண்டிருக்க 'விரட்டு வதற்கும் விரட்டப் படுவதற்கும்' என்று விளையாட்டைத் தொடங்கி வைக்க, இருவர் ஆங்காங்கே சிறிது இடைவெளி தூரத்தில் நின்றிருக்க வேண்டும்.

ஆடும் முறை:

ஆடுதற்குரிய சைகை கிடைத்ததும், விரட்டுபவர் ஓடுபவரைத் துரத்த வேண்டும். துரத்தப்படுகின்றவர் தனக்கு ஓடும் சக்தியுள்ளவரை ஓடலாம். முடியாதபொழுது, என்ன செய்ய வேண்டும் என்றால் அருகிலே யார் நிற்கின்றாரோ, அவரைத் தொட்டு விட்டு தான் நின்று கொள்ளலாம்.

தொடப்பட்டவர் இப்பொழுது உடனே விரட்டு பவராக மாற, விரட்டிக்கொண்டு வந்தவர் இப்பொழுது விரட்டப்படுபவராக மாறி, எதிர்த்திசையிலே ஓடத் தொடங்க வேண்டும்.

அவரும் களைத்துப்போனால், தன் அருகிலே உள்ள ஒருவரைத் தொட, அவர் விரட்டுபவராக மாறிவிட, விரட்டிவந்தவர் விரட்டப்படுபவராக மாற, ஆட்டம் தொடர்ந்து கொண்டேயிருக்கும்.

குறிப்பு:

இந்த விளையாட்டில், அடிக்கடி ஆளைத் தொட்டு, ஆட்டக்காரர்களை மாற்றிக் கொண்டேயிருந்தால் தான், ஆட்டக்காரர் அனைவருக்கும் ஆடுவதற்கு சுவையாக வும் சுகமாகவும் இருக்கும்.

ஒருவரையே அடிக்கடி தொடுவதோ, மற்றவர்களை அப்படியே சும்மா நிற்க விடுவதோ, ஆட்டத்தின் நோக்கத்தையே பாழ்படுத்திவிடும்.

31. புகலிடம்

அமைப்பு:

ஆட இருக்கின்ற அத்தனைபேரும், குறிப்பிட்ட ஆடுகள எல்லைக்குள்ளே ஆங்காங்கே, தான் நிற்கின்ற, இடத்தில் சிறு வட்டம் ஒன்றைப் போட்டுக்கொண்டு நிற்க வேண்டும்.

விரட்டுவோர் ஒருவரும், விரட்டப்படுவோர் ஒருவர் என்றும் தனித்தனியே வட்டமில்லாமல், சற்று எட்டி எட்டி நின்றிருக்க வேண்டும்.

ஆடும் முறை:

விளையாட்டைத் தொடங்கலாம் என்றவுடன் விரட்டுபவர், அடுத்து நிற்கின்ற விரட்டப்படுபவரை நோக்கி ஓடித் துரத்திப் பிடிக்க வேண்டும்.

ஓட சக்தியுள்ளவரைக்கும் ஓடிவிட்டுத் தன்னால் ஓட முடியாத பொழுது, பக்கத்தில் எந்த வட்டம் இருக்கின்றதோ, அந்த வட்டத்தில் ஒரு காலை வைத்தால் போதும் - அதுதான் அவருக்குப் புகலிடம்.

அந்த வட்டத்தில் நிற்பவர், வந்தவரைத் தன் இடத்திலே நிற்கச் செய்துவிட்டு, தான் தொடப்படாமல் இருக்கவும் தப்பித்துக் கொள்ளவும், முன்னவர் போலவே ஆடுகளம் முழுவதும் ஓடத் தொடங்கி விடுவார்.

குறிப்பு:

இவ்வாறு ஓடுவோர் மாறி மாறி வரவேண்டும். இதற்கிடையிலே யார் தொடப்பட்டாலும், அவரே விரட்டுபவராக மாறுவார்.

32. நாம் இருவர்

அமைப்பு:

ஆடுகள எல்லையாக, ஆடுகளம் முழுவதையும் பயன்படுத்திக் கொள்ள வேண்டும்.

இதில், ஆட வருபவர்கள் அனைவரையும், இருவர் இருவராகப் பிரித்திருக்க வேண்டும். அவர்கள் தங்களுக்குள் கைகளைக் கோர்த்துக் கொண்டு, எந்த நேரத்திலும் இணைபிரியாமல் விளையாட வேண்டும்.

ஆடும் முறை:

எல்லா இரட்டையர்களும் ஆடுகளத்தில் ஆங்காங்கே பரவி நின்று கொண்டிருக்க, ஒரு இரட்டையர் மட்டும், ஒரு மூலையில் நின்று கொண்டிருந்து. மற்றவர்களை ஓடி விரட்டித் தொட்டுப் பிடிக்க முயற்சிக்க வேண்டும்.

எந்த இரட்டையர் அவர்களிடம் சிக்குகின்றாரோ, அவரே விரட்டுபவராக மாற, ஆட்டம் மீண்டும் தொடரும்.

33. குதிரை ஆட்டம்

அமைப்பு:

ஆடுகள எல்லையும் அமைப்பும் முன் ஆட்டம் போலவேதான். ஆட வருபவர்கள் அனைவரையும் இருவர் இருவராகப் பிரித்து, ஒருவரைக் குதிரையாகவும், மற்றொருவரைக் குதிரை வீரராகவும் மாற்றி விளையாட ஏற்பாடு செய்து விடவேண்டும்.

ஒருவர் இன்னொருவரைத் தன் முதுகில் ஏற்றி வைத்துக் கொள்ளவும். அடுத்தவர் அவர் முதுகில் ஏறி கால்களை அவர் வயிற்றுப் பக்கமாகப் பின்னி பிணைத்துக் கொண்டு, ஆட்டத்திற்குத் தயாரான நிலையில் இருக்க வேண்டும்.

ஆடும் முறை:

ஒரு மூலையிலே தனியாக நின்றுகொண்டிருக்கும் ஒரு இரட்டையர் (குதிரையும் குதிரை வீரரும்), ஆடுதற்கு சைகை கிடைத்தவுடன், மற்ற இரட்டையர் களை விரட்டித் தொட வேண்டும்.

யார் தொடப்படுகிறாரோ, அவர் விரட்டுபவராக மாற இவ்வாறு ஆட்டம் தொடரும்.

குறிப்பு:

ஒருவரே குதிரையாகவும், மற்றவர் குதிரை வீரராகவும் அதிக நேரம் ஆட முடியாது. ஆகவே, வீரர் குதிரையாகி சுமக்கவும், சுமந்தவர் சிறிது நேரம் அவர் முதுகில் அமர்ந்திருக்கவும் என்று மாறி மாறி ஆடினால் ஆட்டம் சுமுகமாக நடக்கும்.

இல்லையேல் ஒருவருக்கு சுமையாகவும் மற்றவருக்கு சுகமாகவும் இருக்கும். அப்பொழுது ஆட்டத்தை எப்படி இனிதே தொடர முடியும்? ஆகவே, இடம் மாற்றிக்கொண்டு ஆட வேண்டும்.

34. வாலைப்பிடி

அமைப்பு:

ஆட வந்திருக்கும் ஆட்டக்காரர்களையெல்லாம் ஐந்து ஐந்து பேர்கள் கொண்ட குழுவாகப் பிரித்து, பல குழுக்களாக்க வேண்டும்.

ஒவ்வொரு குழுவைச் சேர்ந்த ஐவரும், சங்கிலி கோர்த்தது போல, முன்னவர் இடுப்பைப் பிடித்துக் கொண்டவாறு நிற்க ஐந்தாவது ஆளாகக் கடைசியாக நிற்பவரின் முதுகுப்புற பகுதியின் கீழ்ப்புறம், ஒரு கைக்குட்டையை செருகிவிட, அது வால்போல் தொங்கிக் கொண்டிருக்கும்.

ஆடும் முறை:

ஆடுங்கள் என்று சைகைக் கிடைத்தவுடன் அந்தந்த ஐவரடங்கிய குழு ஒவ்வொன்றும், வளைந்து, நெளிந்து ஆடி, அடுத்த குழுவிலிருக்கும் கடைசி ஆளின் வாலைப் பிடிக்க முனைய வேண்டும்.

அதே சமயத்தில், தமது குழுவின் வாலையும் மற்றவர் பிடித்து இழுத்து விடாதபடி காப்பாற்றிக் கொள்ளவும் வேண்டும்.

குழுவில் இருக்கும் (தலைமை) முதல் ஆட்டக்காரர்தான் அடுத்த குழுவினரின் வாலைப் பிடித்து இழுக்கும் உரிமையைப் பெறுகின்றார். மற்ற ஆட்டக்காரர்கள் அவருக்கு உதவியாகத்தான் இருக்க வேண்டுமேயொழிய, தாங்களே யாரும் முந்திக் கொண்டு வாலைப் பிடிக்கக்கூடாது. அவ்வாறு மற்றவர்கள் பிடித்தால், பிடிபட்டு வாலை இழந்த குழு, ஆட்டத்தை விட்டு வெளியேறாது.

எந்தக் குழுவின் வால் தொடப்பட்டு இழுக்கப்படுகிறதோ, அந்தக் குழு ஆட்டத்திலிருந்து வெளியேற்றப்படும். எந்தக் குழு சங்கிலி போன்ற தன் இணைப்பை அறுத்துக் கொள்கின்றதோ, அந்தக்

குழுவும் ஆட்டத்தில் தொடர்ந்து பங்குபெறுகின்ற வாய்ப்பினை இழந்துவிடும்.

இறுதிவரை தன் வாலைக் காத்துக் கொள்கின்ற குழுவே விளையாட்டில் வெற்றி பெற்றக் குழுவாகும்.

35. யாருக்கு யார்?

அமைப்பு:

முன் ஆட்டம் போலவே, ஆட வந்திருப்பவர்களை 5 பேர் கொண்ட குழுவாகப் பிரித்திருக்க வேண்டும்.

முதல் ஐவரை அழைத்து ஒவ்வொருவருக்கும் 1,2,3,4,5 என்று ஒரு எண்ணைக் கொடுத்துவிட வேண்டும்.

மற்றக் குழுக்கள் எல்லாம், குறிப்பிட்டிருக்கும் எல்லைக்கு வெளியிலே அமர்ந்து கொண்டு, வேடிக்கை பார்த்து உற்சாகப் படுத்துகின்றவர்களாக இருக்க வேண்டும்.

ஆடும் முறை:

தங்களுக்கென்று ஒரு எண்ணைப் பெற்ற அந்த ஐவரும் ஆடுகளத்தினுள் நிற்க வேண்டும்.

ஆட்டத்தைத் துவக்குவதற்குரிய சைகைக் கிடைத்தவுடன், 1வது ஆட்டக்காரரை 2-ம் எண்ணுள்ள ஆட்டக்காரரும் 2வது ஆட்டக்காரரை மூன்றாம்

எண்ணுள்ள ஆட்டக்காரரும், 3வது ஆட்டக்காரரை 4-ம் எண்ணுள்ள ஆட்டக்காரரும், 4வது ஆட்டக்காரரை 5-ம் எண்ணுள்ள ஆட்டக்காரரும், 5-ம் ஆட்டக்காரரை 1வது எண்ணுள்ள ஆட்டக்காரரும் விடாது விரட்டிப் பிடிக்க முயல வேண்டும்.

தனக்குரிய ஆளைத் தேடி விரட்டிப் பிடிக்கும் முயற்சியில் அவரவர் ஈடுபட்டிருக்கும் பொழுது, தன்னைப் பிடிக்க பின்னால் வருபவரிடமிருந்தும் தப்பித்துக் கொள்ள வேண்டும்.

யார் யாரை முதலில் தொடுகின்றாரோ, அவரே அந்தப் போட்டியில் வெற்றி பெற்றவராவார்.

பிறகு, வேறு ஒரு குழுவை (ஐவரை) அழைத்து அதேபோல் எண்களைத் தந்து ஆடச் செய்ய வேண்டும்.

குறிப்பு:

ஆடுகள எல்லைக்கு அப்பால் ஓடக் கூடாது என்று விதியமைத்துக் கொள்வது அந்தந்த ஆடுகள இடத்தின் அமைப்பையும், அமைப்பாளரின் நோக்கத்தையும் பொறுத்ததாகும்.

இதே ஆட்டத்தை ஏழு அல்லது எட்டு பேர்களை வைத்துக் கூட, எளிதாக ஆடலாம். ஆனால் ஆர்வத்துடன் ஆடி மகிழவேண்டும்.

36. வேட்டை முயல்

அமைப்பு:

எல்லோரும் 3 அடி இடைவெளி இருக்குமாறு உட்புறம் ஒருவர்முகம் பார்த்து ஒருவர் பார்த்து நிற்பது போலதிரும்பி வட்டமாக நிற்க வேண்டும். விரட்டுபவர், ஓடுபவர் என்ற இருவர்மட்டும் வட்டத்திற்கு வெளியே நின்றுகொண்டிருக்க வேண்டும்.

ஆடும் முறை:

ஆடுங்கள் என்று அனுமதி அளித்தவுடன் விரட்டுபவர் ஓடுபவரை விரட்டித் தொட முயற்சிப்பார். விரட்டப்படுபவர். வட்டத்தைச் சுற்றியே தப்பி ஓடிக் கொண்டிருப்பார்.

தான் ஓட முடியாத நிலையில், பக்கத்திலே உள்ள வட்டத்தில் நிற்பவரைத் தொட்டுவிட்டு, அவரிடத்திலே நிற்க, தொடப்பட்டவரோ, தன் இடத்தை அவருக்கு நிற்பதற்காகக் கொடுத்துவிட்டு, தான் விரட்டுபவராக மாற, இதுவரை விரட்டி வந்தவர், இப்போது விரட்டப்பட்டு, வட்டத்தைச் சுற்றி ஓடித் தப்பிக்க முயல்வதாக ஆட்டம் தொடரும்.

குறிப்பு:

வேட்டை நாய்க்குப் பயந்து ஓடிய முயல், பக்கத்து முயலை அழைத்தவுடன், முயல் நாயை விரட்ட, நாய் பயந்து ஓடிய கதை போல, விரட்டப்படுபவர் பயந்து, இன்னொருவரை அழைக்க, அவர் விரட்டுபவராக மாறி ஆட இவ்வாறே ஒருவரை ஒருவர் தொட்டு ஆட்டத்தைத் தொடர வேண்டும்.

37. கூடிப் பிடிப்போம்

அமைப்பு:

பத்து அல்லது பதினைந்து பேர்கள் இருந்தால் இந்த விளையாட்டை ஆட எளிதாகவும் இனிதாகவும் இருக்கும்.

தேவைக்கேற்ப ஆடுகள எல்லையைத் தீர்மானித்துக் கொள்ளலாம். ஆடுகளத்தினுள் எல்லோரும் நின்று கொண்டிருக்க, ஒருவர் மட்டும் எல்லைக்கு வெளியே தயாராகக் காத்துக் கொண்டிருக்க வேண்டும்.

ஆடும் முறை:

வெளியே நிற்பவர் இப்பொழுது, ஆடுகளத்தினுள் உள்ளவர்களைத் தொட்டுப் பிடிக்க முயல வேண்டும்.

முதலில் அவரிடம் யார் சிக்குகின்றாரோ. அவர் ஆட்டத்தை விட்டு வெளியேற வேண்டியதில்லை. அவர் தொட்டவருடன் சேர்ந்து கொள்கிறார். ஆகவே, அவர்கள் இருவரும் கைகளை இணைத்துக் கொண்டு, ஒன்று சேர்ந்து கொள்ள வேண்டும்.

இப்பொழுது, அந்த இருவரும் சேர்ந்து மற்றவர்களை தொட முயல்கின்றனர் மூன்றாவது ஆள் அவர்களிடம் பிடிபட்டால், உடனே அவரும் அவர்களுடன் கைகளை, சேர்த்துக்கொண்டு மூவராகி விடுகின்றனர்.

மூன்றுபேரும் விரட்டுவோராக மாறி ஆட, இவ்வாறு ஆட்களைத் தொடத் தொட, எல்லோரும் கூடி சேர்ந்து,

கைகளைப் பிணைத்துக் கொண்டு, கடைசி ஒருவர் இருக்கும் வரை பிடிக்க வேண்டும்.

ஆட்ட இறுதியில் விரட்டுவோர் அதிக எண்ணிக்கையில் இருக்க, விரட்டப்படுபவர் ஒருவர்தான் இருப்பார்.

கடைசி வரை, கூடிப் பிடிப்பவரிடம் சிக்கிக் கொள்ளாமல் இருப்பவரே வெற்றி பெற்றவராவார்.

38. வட்டமோ வட்டம்

அமைப்பு:

ஆடுகளத்தினுள் ஆங்காங்கே சிறு வட்டங்கள் போடப்பட்டிருக்க வேண்டும். குறிப்பாக, 20 பேர் பங்கு கொள்கிறார்கள் என்றால், 19 வட்டங்கள் ஆடுதற்குத் தேவைப்படும் ஆகவே, இருக்கின்ற ஆள் எண்ணிக்கைக்கு ஒரு வட்டம் குறைவாகவே இருக்க வேண்டும்.

ஆடும் முறை:

ஆடுகளத்திற்கு அப்பால் சிறிது தூரத்திலிருந்து, எல்லோரையும் நிற்க வைத்து, ஓடவிட்டால், அவர்கள் வேகமாக ஓடிச்சென்று, இருக்கின்ற வட்டங்களுக்குள் நின்று கொள்வார்கள்.

வட்டம் கிடைக்காத ஒருவர்தான். ஆடுகளத்திற்கு வெளியே நின்று, ஆட்டத்தைத் தொடங்கி வைக்க வேண்டும்.

வட்டம் கிடைக்காதவர், யார் வட்டத்தை விட்டு வெளியே வருகின்றார் என்று வட்டம் போட்டுக் கொண்டேயிருக்க வேண்டும். வட்டத்தில் உள்ளவர்களோ, தாங்கள் வட்டத்திற்குள்ளேயே நிற்காமல், அடுத்தவர் வட்டங்களுக்குப் போக வர என்று இடம் மாறிக் கொண்டே இருக்கவேண்டும்.

வட்டத்தைவிட்டு வெளியே நிற்பவரைத் தொட்டாலும் சரி, அல்லது காலியாக இருக்கும் ஒரு வட்டத்திற்குள் சென்று நின்றுகொண்டாலும் சரி, வட்டம் கிடைக்காதவர் மீண்டும் வட்டம் போட்டு வட்டம் தேட ஆரம்பித்து விடவேண்டும்.

குறிப்பு:

தானே பிறர் வட்டத்திற்குப் போக முயல வேண்டும். பிறர் தன் வட்டத்திற்கு வந்தாலும், அவரது வட்டத்தை நோக்கி ஓட வேண்டுமே தவிர, போகமாட்டேன் என்று யாரும் பிடிவாதம் பிடிக்கக்கூடாது.

வட்டம் இல்லாதவர் சுற்றிச் சுற்றி வரவும், வட்டம் இருப்பவர் மாறி மாறி வரவும் என்ற விறுவிறுப்பான சூழ்நிலை இருக்கும்பொழுதுதான் ஆட்டத்தில் பரபரப்பு இருக்கும்.

39. வாலாட்டம்

அமைப்பு:

இருக்கின்ற மைதானம் முழுவதையுமே இந்த ஆட்டத்திற்கு ஆடுகளமாகப் பயன்படுத்திக் கொள்ளலாம்.

ஆட்டத்தில் பங்கு பெறுவோர்கள் அனைவரும், தனது கால் சட்டையின் பின்புறத்தில் கைக் குட்டையை இணைத்து, வால்போல் வைத்துக்கொண்டு, விளையாடத் தயாராக நிற்க வேண்டும்.

ஆடும் முறை:

ஆட்டத் தொடக்கத்திற்குப் பிறகு, ஒவ்வொருவரும் பிறருடைய வாலைப் பிடுங்கி எறிவதிலேயே குறியாக செயல்பட வேண்டும். வாலை இழந்தவர்கள் உடனே ஆட்டத்தைவிட்டு வெளியேறி விடவேண்டும்.

அதே சமயத்தில், தன் வாலை பிறர் பிடுங்கிவிடாமல் இருக்கவும் மிகவும் எச்சரிக்கையுடன் இயங்க வேண்டும்.

இறுதிவரை, தன் வாலை இழக்காமல் இருப்பவரே, இந்த விளையாட்டில் வெற்றி பெற்றவராகிறார்.

40. காலாட்டம்

அமைப்பு:

ஆட இருப்பவர்களின் எண்ணிக்கைக்கு ஏற்ப, ஆடுகளத்தின் அளவை நிர்ணயித்துக் கொள்ள வேண்டும்.

ஆட்டத்தில் கலந்து கொள்வோர் அனைவரும், வசதிக்கேற்ப, தன் ஒரு காலைப் பின்புறமாக மடக்கித் தூக்கி, இரு கைகளாலும் தாங்கிப் பிடித்துக் கொண்டு, ஒற்றைக் காலால் நிற்கவும்.

ஆடும் முறை:

ஆட்டம் தொடங்கியவுடனே, ஒவ்வொருவரும் இன்னொருவரின் மேல் மோதி, அவரது நிலையை இழக்கச் செய்து இரண்டு காலாலும் நிற்கும்படி செய்து விடவேண்டும்.

இடிபட்டுக் கீழே விழுந்து விட்டாலும், மடித்துள்ள ஒரு காலை நீட்டவோ, பிடித்திருக்கும் கைகளை நீக்கவோ கூடாது.

ஒரு காலாலேயே கடைசி வரை நின்று ஆடுகின்றவரே வெற்றி பெறுகிறார், இரண்டு கால்களையும் தரையில் ஊன்றிவிடுகின்றவர் ஆட்டத்தை விட்டு வெளியேற்றப்படுகின்றார்.

41. காவல்காரன்

அமைப்பு:

பத்தடி விட்டமுள்ள ஒரு வட்டத்தைப் போட்டு, அதன் மத்தியில் ஒரு சிறு பந்து அல்லது கைக்குட்டையை வைத்து, அந்த வட்டத்திற்குள் ஒருவரை நிற்கச் செய்து காவல் காக்கச் செய்ய வேண்டும்.

ஆடும் முறை:

வட்டத்திற்கு வெளியே நிற்கின்ற மற்ற ஆட்டக்காரர்கள், உள்ளே நுழைந்து அந்தப் பொருளை எடுத்துச் செல்ல முயற்சி செய்வதும், அவ்வாறு எடுத்துச் செல்லாமல், வட்டத்தைச் சுற்றிச் சுற்றி வந்து காவல் செய்வதும்தான் ஆட்டத்தின் நோக்கமும் ஆடும் முறையுமாகும்.

ஆட்டத்திற்குள் வந்து, பொருளை எடுக்கும் முயற்சியில் தோற்றுப் போனவர். தன் இரு காதுகளையும் பிடித்துக் கொண்டு, ஐந்து தோப்புக்கரணம் போட்டபின்னர், காவல்காரனாக மாறி ஆட்டத்தைத் தொடங்கச் செய்ய வேண்டும்.

காவல்காரன் ஏமாந்து, பொருளை மற்றவர்கள் எடுத்துச் சென்றுவிட்டாலும், தன் முயற்சியில் தோற்றதற்காக, முன்னவர் போல 5 தோப்புக் கரணங்கள் போட்டு அவரே காவல் செய்வதுடன் மீண்டும் ஆட்டம் தொடங்கும்.

வட்டத்திற்குள் வந்துவிட்டால் கூட, ஆளைத் தொட்டு விட காவல்காரனுக்கு உரிமை உண்டு.

42. நரியும் வாத்துக்களும்

அமைப்பு:

ஆடுவோர்களில் ஒருவரை நரியாகவும், மற்றவர் களை வாத்துக்களாகவும் உருவகப்படுத்தியவாறு இவ்விளையாட்டை ஆடலாம்.

ஆடுவதற்கு அதிகமானவர்களைச் சேர்க்காமல் 10 அல்லது 12 பேர் இருக்கும்படியாகப் பார்த்துக் கொள்ளவும்.

வாத்துக்கள் எல்லாம், தாய் வாத்தாக இருப்பவரின் இடுப்பை ஒவ்வொருவரும் பற்றியவராக வரிசையாக நிற்க, கடைசியில் நிற்கும் இளைய வாத்தையே குறிபார்த்து நரி சுற்றிச் சுற்றி வரவேண்டும்.

ஆடும் முறை:

தாய் வாத்துத் தன் குஞ்சினைக் காப்பாற்ற நரியையே பார்த்து தடுக்கும்போது, வரிசையிலுள்ள வாத்துக்களும் இப்படி அப்படியுமாக நகர்ந்து ஓடி, இணைப்பும் பிடிப்பும் தொடர்பும் அறுந்து போகாதவாறு ஓடித் தப்பிக்க வேண்டும்.

நரி கடைசி வாத்தைப் பிடித்து விட்டால் ஆட்டம் முடிவு பெறும்.

பிறகு, குழுவில் உள்ள மூன்று பேர்களைத் தேர்ந்தெடுத்து ஒருவரை நரியாகவும், அடுத்தவரை தாய் வாத்தாகவும், மூன்றாமவரை இளைய வாத்தாகவும் மாற்றி ஆடச் செய்யலாம்.

43. நடுக்கோட்டு ராஜா

அமைப்பு:

20 அடி நீளமும் 10 அடி அகலமும் இருப்பது போல, நீண்ட சதுரம் ஒன்றை ஆடுகளமாக அமைக்கவும். (ஆடுவோர் அதிகமாக இருந்தால், ஆடுகளத்தின் அளவை தேவையான வடிவத்திற்கு அமைத்துக் கொள்ளவும்)

பிறகு, அந்த நீண்ட சதுரத்தை இரண்டாகப் பிரிப்பதுபோல, மத்தியில் ஒரு கோட்டைப் போடவும்.

விளையாட இருப்பவர்களை இரண்டு குழுவாக பிரித்து இரண்டு கட்டங்களுக்குள்ளும் நிற்க செய்யவும்.

நடுக்கோட்டின் மத்தியில் ஒருவரை நிற்க செய்யவேண்டும்.

ஆடும் முறை:

நடுகோட்டில் நிற்பவர் என்னை தாண்டி யாரும் போக முடியாது என்றவாறு வீரம் பேசுவார். அது தான் இல்லை என்று ஆட்சேபிப்பது போல. இந்தக் கட்டத்திலிருந்து அந்தக் கட்டத்திற்கும், அங்கிருந்து இங்கும் என்றவாறு, நடுக்கோட்டு ராஜாவின் கையில் படாதவாறு மாறி மாறி ஆட்டக்காரர்கள் போய்வர வேண்டும்.

ராஜாவின் கையிலே படாதவரையிலும், இடம் மாறி மாறி, எத்தனை முறை வேண்டுமானாலும் செல்லலாம், தடுப்பவர் யாரையாவது தொட்டுவிட்டால், தொடப்பட்டவர் ஆட்டத்தை விட்டு உடனே வெளியேற்றப்படுவார்.

தொடப்படாமல், கடைசிவரை அங்குமிங்கும் போய்வருபவரே வெற்றி பெற்றவராவார்.

அவரே அடுத்த ஆட்டத்திற்கு நடுக்கோட்டு ராஜாவாக மாற ஆட்டம் தொடங்கும்.

ஒரே இடத்தில் நிற்காமல், இங்குமங்கும் போய்வந்தால் தான், ஆட்டம் விறு விறுப்பாக இருக்கும்.

44. மாறும் பாதை

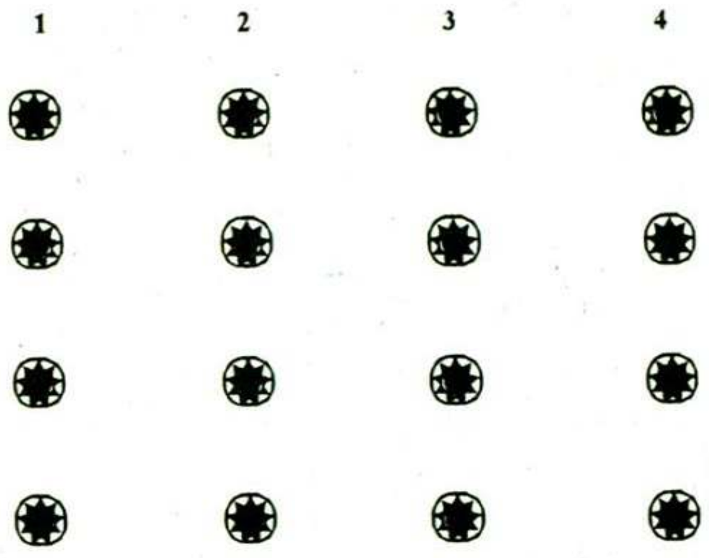
அமைப்பு:

ஆட்டத்தில் பங்கு பெறுபவர்களை நான்கு சமமான குழுவாகப் பிரித்துவிடவும். ஒவ்வொரு குழுவையும் வரிசையாக நிற்கச் செய்யவும், அதாவது முன்னால் நிற்பவருக்கும் பின்னால் நிற்பவருக்கும் உள்ள இடைவெளியானது தன் கையின் நீள அளவு இருந்தால் போதும். அதேபோல் அடுத்த குழுவும் முன்னும், பின்னும், பக்கவாட்டில் உள்ளவர்களின் கைகளை இணைக்கும் தூரத்திலே நின்று கொண்டிருக்க வேண்டும்.

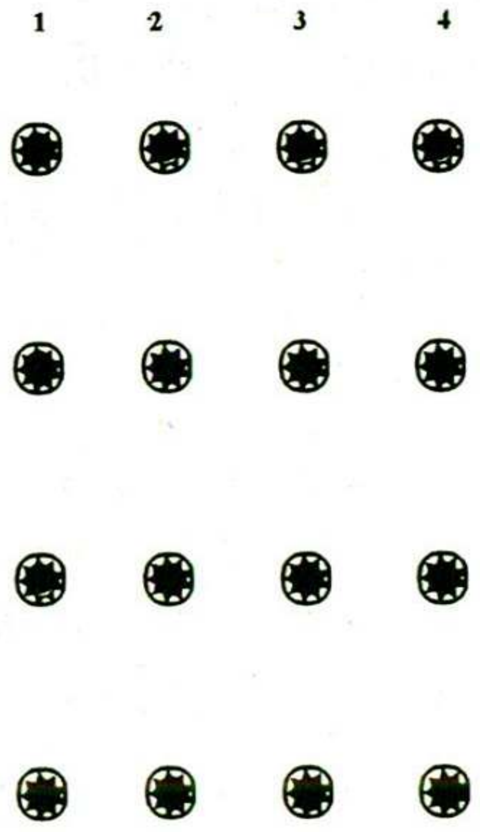
விரட்டிப் பிடிக்க ஒருவர் - விரட்டப்பட ஒருவர், என இருவர் மட்டும் தனியாக நின்றுகொண்டிருப்பார்கள். நான்கு குழுவில் உள்ள முதல் ஆட்டக்காரர்கள் அனைவரும் முதலில் பக்கவாட்டில் கைகளை விரித்திருப்பதுபோல் அடுத்தடுத்து உள்ளவர்களும் அதேபோல் கைகளை விரித்துக் கோர்த்திருக்க பாதைகள் அமைந்து விடுகின்றன.

ஆடும் முறை:

ஆட்டத்தை நடத்துபவர் முதலில் ஆட்டத்தைத் தொடங்கியதும், முன் பக்கமாகப் பார்த்து நின்று, பக்கவாட்டில் விரித்த கைகளுடன் உள்ள பாதையில், விரட்டுபவர் ஓடுபவரைத் துரத்தத் தொடங்குவார். அவர் பிடிபடும் நிலையில், ஆட்டம் நடத்துபவர் குழலொலி மூலம் சைகை தருவார். (முதல் படம்)



உடனே அடுத்தக் குழுவினரின் கையை விட்டுவிட்டு, வலது புறம் எல்லோரும் திரும்பித் தங்கள் குழுவினருக்குள்ளேயே நின்ற நிலையில், கைகளைப் பக்கவாட்டில் விரித்து பிடித்துக் கொள்ள, இப்பொழுது பாதைமாறி விடுகிறது. (படம்2)



இவ்வாறு பாதை மாறி மாறி வரவர, ஓடுவோருக்கும் துரத்துவோருக்கும் இன்பமாகவும் இருக்கும். பாதை அமைக்கின்ற ஆட்டக்காரர்களுக்கும் பொழுது போக்காகவும் இருக்கும்.

ஓடுபவர் பிடிபட்டவுடன், மீண்டும் இருவரைத் தேர்ந்தெடுத்து ஆட்டத்தைத் தொடங்கி ஆடவேண்டும்.

45. வா பார்க்கலாம்

அமைப்பு:

43 வது ஆட்டத்திற்கு உரிய ஆடுகளத்தைப் போல அமைப்பை ஏற்படுத்திக் கொள்ளவும்.

ஆடுகளத்தின் இருபுறமும் ஆட்டக்காரர்களை இரு சம எண்ணிக்கை இருக்கும்படி பிரித்து, நிறுத்தி, ஒவ்வொருவருக்கும் ஒவ்வொரு எண்ணை ஒன்றிலிருந்து ஆரம்பித்து, எல்லோருக்கும் கொடுத்துவிட வேண்டும்.

இப்பொழுது இரு குழுவிலும் ஒரே எண் வரும் ஆட்டக்காரர்கள் இருப்பார்கள் அல்லவா?

ஆடும் முறை:

நடுக்கோட்டின் மேலே ஒரு ஆட்டக்காரர் நின்று கொண்டு, ஒரு எண்ணைக் (6 என்று வைத்துக் கொள்வோம்) கூப்பிட, இரண்டு குழுக்களிலும் உள்ள 6 என்ற எண்ணுக்குரியவர்கள் இருவரும் தாங்கள் வரிசையாக நிற்கும் குழுவிலிருந்து முன்னுக்கு வந்து நிற்க வேண்டும்.

தனது குழுவின் முன் வந்து நின்றவுடன், இருவரும், நடுவில் நிற்பவர் கையில் படாமல் அடுத்த குழுப் பகுதிக்குச் சென்று, அங்குள்ள கோட்டைத் தொட்டு விட்டு, மீண்டும் தன் பகுதிக்கு வந்துவிடவேண்டும்.

இடையிலே நிற்பவரால் தொடப்படாமல் தன் குழுவுக்கு வந்துவிட்டால், வந்த குழுவிற்கு ஒரு வெற்றி எண் கிடைக்கும்.

இடையிலே தொடப்பட்டால், அவர் நடுவிலே நிற்பவராக மாற, நடுவிலே நிற்பவர் அவரின் எண்ணுக்குரியவராக மாறவேண்டும். அதேபோல் அவர் அழைக்க, ஆட்டம் தொடரும்.

எல்லோருக்கும் வாய்ப்புக் கிடைத்த பிறகு, இறுதியில் அதிக வெற்றி எண்கள் பெற்றிருக்கின்ற குழுவே வெற்றி பெற்றதாகும்.

46. மந்திர வட்டம்

அமைப்பு:

ஆட்டக்காரர்கள் எண்ணிக்கைக்கு ஏற்ப, ஒரு பெரிய வட்டம் ஒன்றைக் குறிக்க வேண்டும். பிறகு, அந்த வட்டத்தின் கோட்டின் மேலேயே சுற்றிலும் சிறு சிறு வட்டங்களைப் போட்டிருக்க வேண்டும்.

ஆடும் முறை:

ஆடுவதற்கு என்று வந்தவர்கள் எல்லோரும் வட்டத்தில் உள்ள கோட்டின் மேலேயே, சிறு சிறு வட்டங்களில் கால் படும்படி நடந்துகொண்டேயிருக்க வேண்டும்.

ஆட்டத்தை நடத்துபவர் விசில் மூலம் சைகை கொடுத்தவுடன், நடந்தவர்கள் அப்படி அப்படியே நகராமல் நின்று விடவேண்டும். சிறுசிறு வட்டத்திற்குள் நின்று கொண்டிருப்பவர்கள் எல்லோரும் ஆட்டமிழந்து விடுவார்கள்.

மீண்டும் மீதியுள்ளவர்களை நடக்கச் செய்து, குழலூதி நிறுத்திப் பார்க்கும் பொழுது, யார் யார் வட்டத்திற்குள் நிற்கின்றார்களோ, அவர்கள் எல்லாம் ஆட்டமிழக்கிறார்கள்.

குறிப்பு:

விசில் ஒலிக்குப் பதிலாக, இசைத்தட்டைப் பயன்படுத்தலாம். வட்டத்தின் மேலுள்ள சிறுசிறு வட்டங்களுக்குப் பதிலாக நாற்காலிகளையும் வைத்துக் கொள்ளலாம்.

இறுதியாக யார் இருக்கிறாரோ, அவரே வென்றவராவார்.

47. வட்டத்துக்குள் சட்டம்

அமைப்பு:

முன் ஆட்டம் போலவே, பெரிய வட்டம் ஒன்றைப் போட்டு, அந்தக் கோட்டின் மேலேயே, ஒருவர் நிற்பதற் கேற்ப, சிறு சிறு வட்டங்களை, சுற்றிலும் போட்டிருக்க வேண்டும்.

பிறகு, வட்டத்தின் மையப் பகுதியிலும் ஒருவர் நிற்பதற்கேற்ப ஒரு சிறு வட்டம் வரைந்திருக்க வேண்டும்.

சிறுசிறு வட்டத்திற்குள் நிற்பவர்கள் எல்லாம், தங்கள் காலிரண்டும் வட்டத்திற்குள் இருப்பதுபோல் தான் நிற்க வேண்டும்.

ஆடும் முறை:

நடுவில் உள்ளவர், வட்டத்தின் உள் நிற்பவர்களைச் சுற்றிச்சுற்றி வந்து கொண்டிருப்பார். அவர் அருகில் வரும்பொழுது மட்டும், வட்டத்திற்குள்ளே இருப்பவர்கள், தங்கள் வட்டத்திற்குள் வந்து நின்றுவிட வேண்டும்.

அவ்வாறு வட்டத்திற்குள் நிற்காதவர்களை, சுற்றிவருபவர் தொட்டுவிட்டால் தொடப்பட்டவர் அவரோடு சேர்ந்து கொள்ள வேண்டும்.

இவ்வாறு தொடப்படுகிறவர்கள் அனைவரும் ஒன்று சேர்ந்துகொண்டு, வட்டத்திற்குள்ளிருந்து வெளியே வந்து நிற்க முயல்பவர்களைத் தொட வேண்டும்.

குறிப்பு:

வட்டத்திற்குள் இருப்பவர்கள் சோம்பலாகவோ, சும்மாவோ வட்டத்திற்குள்ளேயே தூண்போல நின்றுகொண்டிருக்கக் கூடாது. அப்படியும் இப்படியும் ஆட்டங் காட்டி விளையாடினால்தான், எல்லோருக்கும் ஆட்டம் பிடிக்குந் தன்மையில் அமையும்.

கடைசியில் ஒருவர் நின்றாடும் வரை தொடர்ந் தாடலாம்.

48. பருந்தும் கோழிக் குஞ்சுகளும்

அமைப்பு:

ஆட்டக்காரர்கள் அனைவரையும் இரண்டு சம எண்ணிக்கையுள்ள குழுக்களாகப் பிரிக்க வேண்டும்.

ஒரு மையக் கோட்டை இழுத்து, அக்கோட்டிற்கு இணையாக இரு பக்கமும் 10 அடி அல்லது 15 அடி தூரத்திற்கு ஒவ்வொரு கோடுகள் கிழித்துக் குறித்திருக்க வேண்டும்.

ஒரு குழு பருந்துகளாகவும், மற்றொரு குழு கோழிக் குஞ்சுகளாகவும் விளையாடும்.

ஆடும் முறை:

பருந்துக்கும் கோழிக்குஞ்சுகளுக்கும் (மத்தியில்) ஓரத்தில் நிற்கும் ஆட்டப் பொறுப்பாளர், 'கோழிக் குஞ்சு' எனக் கூறியதும் அந்தக் குழுவினர்கள் அனைவரும் அழகாகத் தலையை ஆட்டவேண்டும்.

பிறகு, பொறுப்பாளர் 'பருந்து வருகிறது' என்று சத்தம் போடுவார்! பருந்தாக இருப்பவர்கள் பாய்ந்து வந்து கோழிக்குஞ்சுகளைப் பிடிக்க ஓடிவருவார்கள். அதற்குள் கோழிக்குஞ்சுகள் எல்லாம் தங்களுக்குப் பின்னால் உள்ள சேருமிடத்தைக் காட்டும், எல்லைக்கோட்டை நோக்கித் தப்பி ஓடிவிட வேண்டும்.

எல்லையை அடைவதற்குள் பிடிபட்டவர்கள் பருந்தாக மாறி ஆட, மீண்டும் அவரவர் இடத்தில் நின்ற பிறகு, முன்னர் கூறியது போலவே ஆட்டம் தொடரும்.

49. ஊரும் பேரும்

எல்லோரும் வட்டமாக நின்று கொண்டிருக்க வேண்டும் வட்டத்தின் மத்தியில் ஒருவர் நிற்க வேண்டும்.

வட்டத்தில் நிற்கின்ற ஒவ்வொருவருக்கும் ஒரு ஊரின் பெயர் உண்டு. (இல்லையென்றால் அவருக்குரிய பெயரையே வைத்து விளையாடலாம்).

வட்டத்தின் நடுவில் நிற்பவர், இருவரின் பெயர்களை உரக்கச் சொல்லவேண்டும். தன் பெயரைக் கேட்டவுடனேயே அந்த இருவரும் தங்கள் இடங்களை மாற்றிக் கொள்வதற்காக ஓடவேண்டும்.

வட்டத்தைச் சுற்றியும் வரலாம். உள்புகுந்தும் வரலாம். ஆனால், இருவரும் இடம் மாற்றிக் கொள்ளவேண்டும் என்பதே முக்கியம்.

அதற்குள் ஒருவர் போய் இடைவெளி விழுகின்ற இடத்தில் நடுவில் நிற்பவர் போய் நின்றுகொண்டால் இடம் இல்லாதவர் நடு இடத்திற்கு வந்து நிற்க வேண்டும்.

மீண்டும் முன்போலவே இருவரை அழைத்து இடம் பிடித்து ஆட்டத்தைத் தொடரவேண்டும்.

50. நானிருக்க பயமேன்?

ஆடுகளமாக, இருக்கும் இடம் முழுவதையும் பயன்படுத்திக் கொள்ளலாம். ஒருவர் விரட்டித் தொடு பவராகவும், மற்றவர்கள் எல்லோரும் விரட்டப்படு வராகவும் விளையாட வேண்டும்.

விரட்டித் தொடுபவர் ஒருவரை ஓடித் துரத்தித் தொடப் போகும்பொழுது, அவர்கள் இருவருக்கும் குறுக்கே ஒருவர் ஓடி வந்தால், முன்னே துரத்தியவரை விட்டு விட்டு, குறுக்கே வந்தவரைத்தான் விரட்டித் தொட முயல வேண்டும்.

யாராவது ஒருவர் தொடப்படும் வரை விரட்டுபவர் இந்த முறையையே பின்பற்ற வேண்டும்.

யாராவது ஒருவர் தொடப்பட்டு விட்டால், மீண்டும் முன்போலவே ஆட்டத்தைத் தொடங்கித் தொடர வேண்டும்.

ஆடுகளம் இருக்கின்ற பொழுது, ஆடி மகிழ்கின்ற விளையாட்டுக்களைப் போலவே, வகுப்பறைக்குள்ளும் விளையாடுகின்ற விளையாட்டுக்கள் இருக்கின்றன.

நேரத்தைப் போக்கவும், அதே சமயத்தில் சுறுசுறுப்பாக இயங்கவும், இவ் விளையாட்டுக்கள் பயன் தருகின்றன. ஆடுகளம் இல்லாதவர்கள் இதுபோன்ற ஆட்டங்களை ஆடி மகிழலாம்.

III. வகுப்பறை விளையாட்டுக்கள்

51. சர்க்கஸ் ஆட்டம்

ஆடுகளம் இல்லாத இடங்களில், இருப்பவர்கள் எல்லோரும் விளையாடி மகிழவேண்டும் என்ற நிலை எழுகிற பொழுது, இருக்கின்ற சிறிய பரப்பளவுள்ள இடத்தைப் பயன்படுத்தி விளையாடுவதே அறிவுடமையாகும். ஆகவே அதற்கும் ஏற்றவாறுள்ள விளையாட்டுக்களை இனி காண்போம்.

அமைப்பு:

வகுப்பில் அமர்ந்திருப்பவர்களை, அவரவர்கள் இருக்குமிடத்திலேயே முதலில் அமைதியாக அமர்ந்திருக்குமாறு செய்யவேண்டும்.

ஆசிரியர், ஒவ்வொருவரையும் அழைத்து, தனது இடத்தில் நிற்கவைத்து, ஒவ்வொரு மிருகத்தைப் போலவும் நடந்து காட்டும்படி சொல்லவேண்டும்.

தனித்தனியாக எல்லோரும் செய்து காட்டிய பிறகு, கடைசியாக 'எல்லோரும் செய்யுங்கள்' என்று கூறியவுடன், தாங்கள் முன்னே செய்து காட்டிய மிருக நடையைப் போலவே ஒவ்வொருவரும் நடந்து காட்டியபடியே முன் நோக்கிவர வேண்டும்.

இதில் சிறப்பாக செய்து காட்டியவர், ஆசிரியர் முன்னர் நடத்திய இதே விளையாட்டை. முன்னே வந்து நின்று மீண்டும் நடத்தித் தொடர்ந்து விளையாட வேண்டும்.

52. மனித சிலை

ஆட்டத்தில் பங்குபெறும் அத்தனை பேரும், வகுப்பின் கடைசியில் (சுவர் ஓரமாக) நின்று கொண்டிருக்க வேண்டும்.

ஆசிரியர் அல்லது மாணவர் தலைவர் ஒருவர் எல்லோருக்கும் முன்னால் நின்றுகொண்டு விளையாட்டை நடத்தலாம்.

'எல்லோரும் நடந்து வாருங்கள்' என்று தலைவர் அல்லது ஆசிரியர் சத்தமிட்டு அழைக்கவேண்டும். உடனே, முன் விளையாட்டில் நடந்து வந்ததைப் போல, ஒரு மிருகத்தைப் போல பாவனை செய்து, அனைவரும் முன்னேறி நடந்து வரவேண்டும்.

தலைவர் தன் கையிலுள்ள விசிலை ஊத வேண்டும்.

யார் அசைகின்றாரோ சமநிலை (Balance) இழந்து தள்ளாடுகின்றாரோ, அவர் ஆட்டத்தில் தோற்றதாகக் கருதி, அவரை, ஓரிடத்தில் உட்கார வைத்துவிட வேண்டும்.

மீண்டும், முன்னிருந்த இடத்திற்கே போகச் செய்து, திரும்பவும் அதே போல் நடந்துவரச் செய்து, சிலைபோல திடீரென நிற்கச் செய்து விளையாடவேண்டும்.

இவ்வாறு, கடைசிவரை ஆட்டமிழக்காமல் இருப்பவரே ஆட்டத்திற்குத் தலைவராகி, மீண்டும் ஆட்டத்தைத் தொடர்ந்து நடத்த வேண்டும்.

53. கண்கட்டி வேலை

வகுப்பிலே எல்லோரையும் சுவர் ஓரமாக நிற்கச் செய்யவேண்டும். வகுப்பின் எதிர்ப்புறமுள்ள சுவர்ப் புறத்தின் மையத்தில், (கைக்குட்டையால்) ஒருவரது, கண்ணைக் கட்டி நிற்கச் செய்திருக்க வேண்டும்.

கண்ணைக் கட்டிக் கொள்வதற்குமுன், யார் யார் எங்கே நிற்கின்றார் என்பதை முதலில் நன்றாகக் கவனித்துக் கொள்ளுமாறு அவருக்கு அறிவிக்க வேண்டும்.

பிறகு, அவரை, அவர் இருந்த இடத்திலேயே ஒருமுறை சுற்றி விட்டு விட்டால், அவருக்கு எந்தப் பக்கம் திரும்பி இருக்கிறோம் என்பது மறப்பதால் நினைவிழந்து போகும். பின்னர், அவரை சுவர் ஓரமாக நிற்பவர்களை நோக்கி நடந்து செல்லுமாறு கூறி, யாரையாவது அவர் தொடும்படிச் செய்யவேண்டும்.

அதற்குப்பின், அவரின் முகம், சட்டை, மற்றும் தலைமுடி இவைகளைத் தொட்டுணர்ந்து யார் என்று கூறி விட வேண்டும்.

சரியாக இருந்தால், பிடிபட்டவர் கண்களைக் கட்டிக் கொள்ளவேண்டும். இல்லையேல், சொல்லத் தவறிய அவரே, மீண்டும் சென்று, இந்த விளையாட்டை முன்போலவே தொடரவேண்டும்.

54. பார் பார்!

வகுப்பறைக்குள் இருக்கின்ற கரும்பலகையில், ஒரு படத்தைத் தொங்கவிடவேண்டும். அந்தப் படமானது, அதிகமான பொருட்களையும், அதிகமான நிகழ்ச்சி களையும் குறித்துக் காட்டுவதாக இருக்கவேண்டும்.

அனைவரையும் படத்தின் அருகிலே போய் நிற்கச் செய்து, 30 வினாடிகள் வரை, எல்லாவற்றையும் ஊன்றி, உன்னிப்பாகக் கவனித்துப் பார்த்து நினைவில் ஏற்றிக் கொள்ளுமாறு அறிவிக்க வேண்டும்.

பிறகு, படத்தை மூடிவிட வேண்டும். அல்லது கழற்றி வைத்துவிடலாம்.

பின்னர், ஆசிரியர் அந்தப் படத்திலுள்ளவைகளைப் பற்றி ஒவ்வொரு கேள்வியாக கேட்க வேண்டும். ஒவ்வொருவருக்கும் ஒரு வாய்ப்பு உண்டு.

சரியான பதிலை அதிக முறைகள் சொல்பவரே இந்த விளையாட்டில் வெற்றி பெறுகிறவராவார்.

55. கை! கை!!

மாணவர்களை நான்கு சம எண்ணிக்கையுள்ள குழுக்களாகப் பிரித்த பிறகு, வகுப்பின் ஒரு மூலையில், திரைச்சீலை ஒன்றைக் கட்டி வைக்க வேண்டும்.

ஒரு குழுவிலுள்ளவர்களை அழைத்து, அந்தத் திரைச் சீலைக்குட்புறம் சென்று மறைந்து கொள்ளுமாறு சொல்ல வேண்டும்.

முதல் குழு மறைந்துகொண்டால், 2-வது குழு அங்கத்தினர்கள் அந்தப் போட்டி விளையாட்டில் பங்கு பெற வேண்டும்.

உள்ளே சென்றவர்களில் ஒருவர், தன்னுடைய இரு கைகளை மட்டும் திரைச்சீலைக்கு வெளியே நீட்ட வேண்டும்.

வெளியே நிற்பவர்களுள் ஒருவர், 5அடி தூரத்தில் நின்றவாறே அவை யாருடைய கைகள் என்று 10 வினாடிக்குள் கூறிவிட வேண்டும்.

சரியாக இருந்தால், சொன்னவரின் குழுவுக்கு ஒரு வெற்றி எண் உண்டு, இல்லையென்றால் கை காட்டிய குழுவுக்கு ஒரு வெற்றி எண் கிடைக்கும்.

ஒவ்வொரு குழுவும் திரைச் சீலைக்குள் சென்று மறைந்து கொள்ளவும், வெளியேயிருந்து கைகளைக் காட்டவும், அதாவது ஒவ்வொரு ஆட்டக்காரருக்கும் கைகளைக் காட்டவும், கைகளைப் பற்றிக் கூறவும் வாய்ப்பு உண்டு.

ஆட்ட இறுதியில், அதிக வெற்றி எண் பெற்ற குழுவே வெற்றி பெற்றதாகும்.

56. எந்த இடம்?

வகுப்பறையில் உள்ள மாணவர்களை, விரும்பிய இடங்களில் அமர்ந்துகொள்ள முதலில் அனுமதிக்க வேண்டும்.

பிறகு, ஒருவரை அழைத்து, மாணவர்கள் யார் யார் எங்கெங்கே உட்கார்ந்திருக்கின்றார்கள் என்பதை நன்கு கவனித்துக் கொள்ளுமாறு கூறவேண்டும்.

அவர் எல்லோரையும் ஒரு முறை ஊன்றிக் கவனித்துப் பார்த்துக்கொண்ட பிறகு, அவரை வகுப்பறையை விட்டு வெளியே சென்று சிறிது நேரம் மறைவாக நிற்கச் சொல்ல வேண்டும்.

அதற்குள், உட்கார்ந்திருப்பவர்களை ஆங்காங்கே இடங்களை மாற்றி உட்காரச் சொல்ல வேண்டும்.

அதற்குப் பிறகு, வெளியே சென்றவரை உள்ளே வரச் செய்து, இடம் மாறியவர்களை ஒவ்வொருவராகப் பார்த்துச் சொல்லுமாறு ஆணையிட வேண்டும்.

இடம் மாறி உட்கார்ந்தவர்களைக் கண்டுபிடித்து விட்டால், கண்டுபிடித்த ஒவ்வொருவரின் இடமாற்றத்திற்கும் ஒவ்வொரு வெற்றி எண் உண்டு.

எல்லோருக்கும் ஒவ்வொரு முறை இது போன்ற வாய்ப்பு உண்டு. இறுதியில் அதிக வெற்றி எண் பெறுகின்றவரே பெற்றி பெற்றவராவார்.

57. நினைவாற்றல்

மாணவர்களை நான்கு சம எண்ணிக்கையுள்ள குழுக்களாகப் பிரிக்கவேண்டும். பிரித்த பிறகு, அவர்களை குழு வாரியாக, உட்காரச் செய்ய வேண்டும்.

ஆசிரியர் அவர்களை முன்னே வந்து நின்று, தான் முன்னரே தயாரித்துக் கொண்டு வந்திருக்கும் இருபத்தி

ஐந்து (25) சொற்களை, நிறுத்தி, நிதானமாக, இருமுறை வாசிக்கவேண்டும்.

உதாரணமாக, அன்பு, அறிவு, ஆசை, அச்சம், அடக்கம், ஆண்மை, ஆற்றல், ஆண்டவன், ஆத்திரம், ஆனந்தம், அற்புதம், அதிசயம், அறிவியல், அறிஞன், அகிலம் என்பவை போன்று சிறுசிறு சொற்களாக இருப்பது நல்லது.

சொற்களைக் கேட்டுத் தங்கள் நினைவில் பதித்துக் கொண்ட குழுக்கள், தங்களுக்குள்ளேயே அமர்ந்து, சொற்களை நினைவுபடுத்திக் கொண்டு, தங்களுக் கெனக் கொடுத்திருக்கும் தாளில் எழுதிக் காட்ட வேண்டும்.

ஒவ்வொரு சரியான சொல்லுக்கும், ஒவ்வொரு மதிப்பெண் உண்டு. அதிக மதிப்பெண் பெற்ற குழுவே வெற்றி பெற்றதாகும்.

58. எந்தப் பக்கம்?

மாணவர்களை முதலில் எழுந்து நிற்கச் செய்து, வடக்கு, தெற்கு, கிழக்கு, மேற்கு எந்தெந்தப் பக்கத்தில் இருக்கிறது என்பதை ஆசிரியர் விளக்கிக் கூறவேண்டும்.

அடுத்து, மாணவர்களைத் தயாரா என்று கேட்டு, இந்த விளையாட்டைத் தொடங்க வேண்டும்.

ஆசிரியர் ‘தெற்கு’ என்று சொன்னவுடன், எல்லோரும் தாண்டிக் குதித்துத் தெற்குப் பக்கம் திரும்பி நிற்க வேண்டும்.

தெற்கு திசையைப் புரிந்துகொள்ளாமல், வேறு திசைப் பக்கம் திரும்பி நிற்பவர்கள் அனைவரும், ஆட்டத்தைவிட்டு வெளியேற்றப்படுவார்கள்.

திசையைச் சொன்ன உடனேயே, திடீரெனத் திரும்பிக் குதிக்க வேண்டும். தாமதமாக யோசித்துத் திரும்புவதும், அடுத்தவர் திரும்புவதைட் பார்த்துவிட்டுத் தாம் திரும்புவதும் தவறான ஆட்டமாகும். அவர்களும் ஆட்டத்தை விட்டு வெளியேற்றப்பட வேண்டியவர்கள் தான்.

இவ்வாறு, குறிப்பிட்ட திசைப் பக்கம் சரியாகக் குதித்து இறுதிவரை யார் ஆட்டத்தில் நிற்கிறாரோ அவரே வெற்றி பெற்றவராவார்.

59. என்ன சத்தம்?

வகுப்பறையின் ஒரு மூலையில் (55-வது ஆட்டத்தைப் போலவே) திரைச்சீலை ஒன்றை முதலில் கட்டி வைத்திருக்க வேண்டும்.

அந்தத் திரைச் சீலையின் உட்புறம் சென்று, ஆசிரியர் பலவித சத்தங்களை உண்டு பண்ண வேண்டும்.

சத்தத்தைக் கேட்டு, சரியாகச் சொல்பவர் ஆட்டத்தில் இருக்கலாம், தவறாகச் சொல்பவர் ஆட்டமிழந்து, தனியே உட்கார வேண்டும்.

பலமுறை தொடர்ந்து வரும் சோதனைகளில், சரியான சத்தத்தை அறிந்து சொல்பவரே, ஆட்டத்தில் வெற்றி பெற்றவராவார்.

ஆசிரியர் தமக்குரிய திறமைக்கேற்ப பல சப்த ஒலிகளை எழுப்பலாம். சத்தத்திற்கு சில உதாரணங்கள்; நாணயத்தைக் கீழே போடுதல், பென்சிலைத் தரையில் தீட்டுதல், புத்தகத்தை நழுவ விடுதல், நாற்காலியை நகர்த்துதல், காகிதத்தை கிழித்தல், சீட்டுக் கட்டு கலைத்தல்.

60. என்ன மூட்டை?

ஒரு மேசையின் மேல் பல (பொட்டலங்கள்) சிறு மூட்டைகள் கட்டி வரிசையாக, வைக்கப்பட்டிருக்க வேண்டும்.

அதற்குப் பிறகு வரிசையாக வந்து ஒவ்வொருவரும் மூட்டைகளைத் தொட்டுப் பார்த்துக் கொண்டே (10 வினாடிகளுக்குள்) தங்களுடைய இடங்களுக்குச் சென்று அமர்ந்து விட்ட பிறகு, தொட்டுப் பார்த்தவைகளை நினைவுக்குக் கொண்டு வந்து, மூட்டைகளுக்குள் உள்ளது என்ன என்பதை எழுதித் தருதல் வேண்டும்.

பட்டியலில் எழுதியுள்ளவைகளில் அதிக அளவு சரியாக உள்ளவற்றை எழுதியவரே, விளையாட்டில் வெற்றி பெறுகின்றார்.

குறிப்பு:

சிறிய மூட்டையாகக் கட்ட உப்பு, சலவை சோடா, சர்க்கரை, மிளகு, அரிசி, கோதுமை, தேயிலைத் தூள், காப்பித்தூள், சீயக்காய்த் தூள், கம்பு, கேழ்வரகு போன்றவற்றைப் பயன்படுத்தலாம்.

61. கூடைக்குள்ளே கோலிக்குண்டு

ஒரு பிளாஸ்டிக் கூடையும், பத்து கோலிக் குண்டுகளும், இந்த விளையாட்டுக்குத் தேவையான பொருட்களாகும்.

அந்தக் கூடையை ஒரு இடத்தில் வைத்து, அதிலிருந்து 10 அடி தூரத்திற்கு அப்பால் ஒரு கோடு கிழித்து இடத்தைக் குறிப்பிடவும்.

ஒவ்வொருவரும் வந்து, 10 கோலிக் குண்டுகளை அந்தக் கூடைக்குள்ளே எறிய வேண்டும்.

அதிகமுறை கோலிக் குண்டுகளை அந்தக் கூடைக்குள் எறிந்தவரே ஆட்டத்தில் வெற்றி பெற்றவராவார்.

62. சொல் பார்க்கலாம்

அவரவருக்குரிய இடங்களில் அனைவரும் உட்கார வேண்டும். ஆசிரியர் அவர்களுக்கு முன்னே அமர்ந்திருக்க வேண்டும்.

ஆசிரியரின் கேள்விக்கு இப்பொழுது மாணவர்கள் பதில் சொல்ல வேண்டும்.

அவர் ஒருவரை அழைத்து நிற்கச் செய்து, நிலத்தில் வாழும் ஒரு மிருகத்தின் பெயரைச் சொல் என்பார்.

அதேபோல் மாறி மாறி கேள்விகளை மற்றவர்களிடமும் கேட்க வேண்டும்.

அவர் 1,2, என்று எண்ணி 10 வருவதற்குள், மாணவர்கள் பதிலைச் சொல்லிவிட வேண்டும்.

பதிலைச் சொல்லி விடுகிறவர் மீண்டும் ஆட்டத்தில் சேர்த்துக் கொள்ளப்படுவார். சொல்ல இயலாதவர் ஆட்டத்தை விட்டு வெளியேற்றப்படுவார்.

ஒருவர் சொன்ன பதிலையே இன்னொருவர் சொல்லக் கூடாது. ஆட்ட இறுதிவரை இருப்பவரே, வெற்றி பெற்றவராவார்.

63. எங்கே பந்து?

ஒரு மேசை மேல் பந்து ஒன்றை வைக்கவேண்டும்.

மேசை எங்கே இருக்கிறது. பந்து எங்கே இருக்கிறது. என்பதை முதலில் பார்த்துக் கொள்ளச் செய்து, அந்த மாணவரை வகுப்பறைக்கு வெளியே நிற்க வைத்து கைக்குட்டை ஒன்றால், கண்களைக் கட்டி மறைத்துவிட வேண்டும்.

வாசலில் வந்து அவரை விட்டபின், பந்தை எடுக்குமாறு கூற வேண்டும். அதற்குரிய நேரம் 2 நிமிடங்களே.

குறிப்பிட்ட நேரத்திற்குள் பந்தை எடுத்து விடுகின்றவருக்கு ஒரு வெற்றி எண் உண்டு.

மாணவர்களை நான்கு குழுவாகப் பிரித்து எந்தக் குழு மாணவர்கள் அதிக முறை எடுத்து அதிக வெற்றி எண்களைப் பெறுகின்றார்களோ அந்தக் குழுவே வெற்றி பெற்றக் குழு என்று அறிவிக்க வேண்டும்.

64. உட்காரத் தெரியுமா?

ஆதிகால மக்களுக்கு படுக்க வேண்டுமென்றால், அப்படியே திடீரென்று தரையில் விழுந்து விடுவார்கள் என்றும், அவர்களுக்கு உடலை வளைத்து உட்காரத் தெரியாது என்றும் கூறுவார்கள் ஆராய்ச்சியாளர்கள்.

அதே போலவேதான் உட்காரத் தெரியுமா என்ற விளையாட்டும்.

வகுப்பில் எல்லோரும் நின்று கொண்டிருக்க வேண்டும், புறப்படுங்கள் என்று சொன்னவுடன், எல்லோரும் நான்கு சுவர்களைச் சுற்றி நடந்து கொண்டே இருக்க வேண்டும்.

தாமதமாக உட்காருபவரும், எல்லோருக்கும் கடைசியாக உட்காருபவரும் ஆட்டமிழந்து விடுவார்கள்.

மீண்டும் அதுபோலவே நடக்க வைத்து, விசில் ஒலி எழுப்பி உட்கார வைத்து, இறுதிவரை ஆடச் செய்து வெற்றி வீரரைத் தேர்ந்தெடுக்க வேண்டும்.

விசில் சத்தத்திற்குப் பதிலாக, இசைத் தட்டைக்கூட இந்த ஆட்டத்திற்குப் பயன்படுத்தலாம்.

65. குருட்டுப் பூனை

எல்லோரையும் அவரவர் இடத்திலே அமரச் செய்து விட்டு, முதலில் இருவரைத் தேர்ந்தெடுக்க வேண்டும்.

அவர்களில் ஒருவர் பூனையாகவும், இன்னொருவர் எலியாகவும் இருந்து, ஆட்டத்தைத் தொடர வேண்டும்.

விளையாடத் தொடங்குவதற்கு முன், இருவரது கண்களையும் கைக்குட்டையால் கட்டிவிட வேண்டும்.

இப்பொழுது, குருட்டுப் பூனை, குருட்டு எலியைப் பிடிக்கப் போகிறது.

எலியாக இருப்பவர் சப்தம் செய்யாமல் நகரலாம், முடிந்தால் சப்தம் செய்யலாம், சப்தம் செய்யாவிடில், அவரது காலடி ஓசையைக் கேட்டு, பின்தொடர்ந்து சென்றே பூனை பிடிக்க வேண்டும்.

பூனை எலியைப் பிடித்தால், வெற்றிபெற்றது பூனையென்றும், இல்லையென்றால் பூனை தன் தோல்வியை ஒப்புக் கொள்வேண்டும்.

பிறகு - வேறு இருவர் இந்த விளையாட்டைத் தொடர்ந்து ஆட, ஆட்டம் தொடரும்.

66. கதையோ கதை!

விளையாட்டை நடத்தும் பொறுப்பேற்றிருப்பவர், கதை ஒன்றினை முன்னரே தயாரித்து வைத்துக் கொள்ளவேண்டும்.

அந்தக் கதையில் வரும் நிகழ்ச்சிகள் அனைத்தும், முன்னுக்குப் பின் முரணானவைகளாகவே இருக்க வேண்டும்.

கதையைக் கேட்டுக்கொண்டிருக்கும் மாணவர்கள், உடனே குறுக்கிட்டு எதுவும் பேசாமல், என்னென்ன

தவறு ஏற்பட்டிருக்கிறது. எங்கே, எப்படி என்பதை யெல்லாம் தமக்குத் தந்துள்ள தாளில் குறித்து வைத்துக் கொள்ள வேண்டும்.

கதை முடிந்தபிறகு, தாங்கள் கண்டுபிடித்து எழுதியுள்ள தவறுகளை ஒவ்வொருவரும் படிக்க வேண்டும். அதிகப் பிழைகளைக் கண்டுபிடித்தவரே இந்த விளையாட்டில் வெற்றி பெற்றவராவார்.

67. பேச்சுப் போட்டி

மாணவர்கள் பொதுமக்கள் போல் பார்வையாளர் களாக எதிரில் அமர்ந்திருக்க, விளையாட்டை நடத்து வோர் சோதனையை நடத்திக் கொண்டிருக்க, பேச்சுப் போட்டி தொடங்குகிறது.

மாணவர்களில் ஒருவர் பங்கு பெறுகிறார். எந்தத் தலைப்பாக இருந்தாலும் சரி, அவர் இடைவிடாமல், நிறுத்தாமல் பேசிக்கொண்டே இருக்க வேண்டும்.

கைகால்களை அசைப்பதோ, நடிப்பதோ, பாவனை செய்வதோ கூடாது. அதே சமயத்தில், வாய் பேசிக் கொண்டே இருக்க வேண்டும்.

இடையிலே யோசிப்பதற்காக நிறுத்தினாலும் சரி, சிரித்தாலும் சரி, அவர் பேசும் வாய்ப்பை இழப்பதுடன், ஆட்டத்தையும் இழந்து விடுகிறார்.

அதிகநேரம் பேசுபவரே வெற்றிபெற்றவராகிறார்.

68. தொடாதே!

வகுப்பறைக்குள் மாணவர்கள் எழுந்து, தயாராக நிற்க வேண்டும்.

'புறப்படுங்கள்' என்று சொன்னவுடன், அனை வரும் சுவர் ஓரமாகவே நடந்து வகுப்பறையைச் சுற்றி வரவேண்டும்.

அவ்வாறு சுற்றி வந்து கொண்டிருக்கும்பொழுதே, சுவற்றையோ, சன்னலையோ, கதவையோ முன்னால் செல்பவரையோ அல்லது பின்னுக்கு வருபவரையோ தொடவே கூடாது.

அவ்வாறு தொடுகின்றவர்கள் ஆட்டத்தில் பங்குபெறும் வாய்ப்பை இழந்து, வெளியேற்றப்படு கின்றார்கள்.

குறிப்பு:

ஆரம்பத்தில் எதையும் தொடாமலே செல்ல முடியும். ஆனால், போகப்போக, நேரம் செல்லச் செல்ல எதையும் தொடாமல், போவது என்பது முடியாத காரியம், தொட்டுக்கொண்டு நடப்பதுதான் மனித சுபாவம்.

ஆகவே, இந்த விளையாட்டு மிகவும் சுவையாக இருக்கும்.

69. கண்டுபிடி!

மாணவர்களை நான்கு குழுவாகப் பிரிக்க வேண்டும்.

ஒரு மேசையின்மேல் பல கட்டங்களைப் போட்டு, பிரித்துவைத்து, அந்த ஒவ்வொரு கட்டத்திற்குள்ளும், ஒவ்வொரு பொருளை வைக்க வேண்டும்.

குழு குழுவாக வந்து, என்னென்ன பொருள் எங்கெங்கே இருக்கிறது என்று கவனித்தபிறகு, வகுப்பறையை விட்டு, சிறிது நேரம் வெளியே செல்ல வேண்டும்.

பிறகு, கட்டங்களில் உள்ள பொருட்களை இடம் மாற்றி வைத்துவிட வேண்டும்.

மீண்டும், குழு குழுவாக வந்து, 1 நிமிடத்திற்குள், இடம் மாறியுள்ள பொருட்களைப் பார்த்துவிட்டு, தங்கள் இடத்திற்குச் சென்று தங்களிடமுள்ள தாளில் குறித்துத் தரவேண்டும்.

சரியாக எழுதித் தந்து, அதிக வெற்றி எண்களைப் பெறுகின்ற குழுவே வெற்றி பெற்றதாகும்.

70. எனக்கொரு பந்து

மாணவர்களை வகுப்பறைக்கு வெளியில் நிற்கச் செய்திருக்க வேண்டும்.

மாணவர்கள் எண்ணிக்கைக்கு ஒன்று குறைந்திருப்பது போல பந்துகள் வகுப்பறையின் ஒரு

மூலையில் வைத்திருக்க வேண்டும். (அதாவது 20 பேர் என்றால் 19 சிறிய பந்துகள்)

உள்ளேயிருந்து ஆசிரியர் அல்லது தலைவர் சைகை கிடைத்தவுடன் எல்லோரும் ஓடி ஆளுக்கொரு பந்தை எடுத்துக்கொள்ள வேண்டும்.

பந்து கிடைக்காதவர் ஆட்டமிழந்து விடுகின்றார். ஆள் குறையக் குறையப் பந்தும் ஒன்று ஒன்றாகக் குறைந்து கொண்டே வரவேண்டும்.

கடைசியாக ஒருவர் இருக்கும்வரை ஆட்டத்தைத் தொடர வேண்டும்.

இறுதியாக உள்ளவரே வெற்றி வீரராகின்றார்.

தனித்தனியாகவும் இணைந்தும் ஆடி மகிழ்ந்ததைப் போலவே, இனிவரும் விளையாட்டுக்களனைத்தும், கூடி விளையாடவும், அத்துடன் போட்டியிட்டுக் களிக்கவும் ஏற்ற நிலையிலே தரப்பட்டிருக்கின்றன.

ஆர்வமுடன் கலந்து கொண்டு, ஆரவாரம் நிறைந்த போட்டியில் ஈடுபட்டு, ஆனந்தம் பெற வேண்டும் என்ற நோக்கம் விளையாடுவோரின் தரத்திலும் திறத்திலுமே இருக்கிறது என்பதை உணர்ந்து ஆட வேண்டும்.

IV. போட்டி விளையாட்டுக்கள்

71. கை இழுக்கும் போட்டி

இருக்கும் ஆட்டக்காரர்கள் அனைவரையும் இரண்டு குழுக்களாகப் பிரித்து, ஒவ்வொரு குழுவுக்கும் ஒவ்வொரு ஆளைக் குழுத் தளபதியாக நியமிக்க வேண்டும்.

நடுக்கோடு ஒன்றும், அதற்கு இணையாக இருபுறமும் 3 அடித் தூரத்தில் இரண்டு இணைக் கோடுகளும் குறிக்கப்பட்டிருக்க வேண்டும்.

எதிரெதிரே இரண்டு குழுவினரும் நிற்கவேண்டும். முன்னால் நிற்கும் தளபதியை அவருக்கு அடுத்தபடியாக இருக்கும் ஒருவர் இடுப்பில் இரு கைகளையும் கோர்த்தபடி சங்கிலி இணைந்திருப்பதுபோல், தொடர்ந்து அவர் பின்னால் நிற்பவர்களும் அதே முறையைப் பின்பற்றிப் பிடித்திருக்க வேண்டும்.

இப்பொழுது தங்களுக்குப் பின்னால் தங்கள் குழுவை இணைத்திருக்கும் குழுத் தளபதிகள் இருவரும், ஒருவருக் கொருவர் கைகளைப் பிடித்துக் கோர்த்துக்கொண்டு, போட்டிக்குரிய தயார் நிலையில் நிற்க வேண்டும்.

போட்டி ஆரம்பமானதும், இரு குழுக்களும் இழுக்கத் தொடங்க வேண்டும். குறிப்பிட்ட அந்த எல்லையைக் கடந்து தங்கள் பகுதியில் உள்ள இணைக் கோட்டிற்கு அப்பால், எதிர்க் குழுவை இழுத்து வந்துவிட்ட குழுவே வெற்றி பெற்றதாகும்.

குறிப்பு:

குழுவினர்கள் எக்காரணத்தை முன்னிட்டும் தங்களுக்குள் இருக்கின்ற சங்கிலிப் பிணைப்பையும் தொடர்பையும் விட்டுவிடக்கூடாது. இரண்டு முறை இழுக்கும் போட்டியில் வெற்றிபெற வேண்டும்.

72. சாக்குச் சண்டை

போட்டியில் பங்குபெறும் ஆட்டக்காரர்களுக்கு ஏற்ப, வட்டம் ஒன்று போட்டிருக்க வேண்டும்.

ஆட்டக்காரர்கள் அனைவரும், சாக்கிற்குள் (கோணிப்பைக்குள்) கால்களிரண்டையும் நுழைத்துக் கொண்டு, சாக்கின் வாய்முனையை இரு கைகளாலும் பிடித்துக்கொண்டு, சண்டைக்குத் தயாராக நிற்க வேண்டும்.

ஆட்டம் தொடங்கியவுடன், ஒவ்வொருவரும் தனது பக்கத்தில் உள்ளவர்களைத் தமது தோளால் இடித்து வட்டத்தைவிட்டு வெளியேற்றிவிட வேண்டும் என்பதே ஆட்டத்தின் நோக்கமாகும்.

எல்லோரையும் வெளியேற்றிவிட்டு, இறுதிவரை யார் வட்டத்திற்குள் இருக்கிறாரோ. அவரே வெற்றி பெற்றவராவார். இவ்வாறே இரண்டாமவரையும், மூன்றாமவரையும் தேர்ந்தெடுத்துக்கொள்ளலாம்.

குறிப்பு:

முழங்கையாலோ அல்லது முட்டியாலோ அடுத்தவர்களை இடிக்கக்கூடாது அது தவறான

ஆட்டமாகும் தொடர்ந்து தவறு செய்பவர் ஆட்டத்தை விட்டு வெளியேற்றப்படுவார்.

தோள் பாகத்தாலும், தோள் பக்கவாட்டிலும் தான் இடிக்கும் முயற்சியில் ஈடுபடவேண்டும்.

வட்டத்தைக் குறிக்கும் கோட்டின்மேல் விழுந்தாலும் சரி, அல்லது வட்டத்திற்கு வெளியே விழுந்தாலும் சரி, அவர் போட்டியில் தோற்றார் என்று அறிவிக்கப்பெற்று, ஆட்டத்தைவிட்டு வெளியேற்றப் படுவார்.

73. மூன்று கால் ஓட்டம்

கால் பந்தாட்ட ஆட்டம் போலவே, இரு பக்கமும் இலக்குகளை அமைத்துக்கொள்ள வேண்டும்.

ஆட்டக்காரர்களை முதலில் இரு குழுக்களாகப் பிரித்து, அந்தந்தக் குழுவுக்குள்ளேயே, இரு இரு ஆட்டக்காரர்கள் சேர்ந்து, தங்களின் ஒவ்வொரு காலையும் கைக்குட்டையால் கட்டிக் கொள்ள வேண்டும்.

(இருவருடைய இடது காலும் வலது காலும் சேர்ந்து மூன்று கால் ஆகிறது)

இரட்டையர்கள் தோள்மேல் கைகளைப் போட்டுக் கொண்டு, ஒருவர் போலவே இணைந்து ஆடவேண்டும்.

இப்பொழுது, ஆட்டம் ஆரம்பமாகிறது.

பந்தைக் கையால் தொடக்கூடாது யாரையும் தள்ளக் கூடாது. மிக அருகிலே குறிக்கப் பெற்றிருக்கும் இலக்கை நோக்கிப் பந்தை உதைக்க வேண்டும்.

இலக்கைக் காக்கவும், ஒரு இரட்டையரே நிற்க வேண்டும்.

அதிக வெற்றி எண்கள் (Goal) பெற்ற குழுவே, இறுதியில் வெற்றி பெற்றதாகும்.

74. நான்கு கால் ஓட்டம்

ஆட்டக்காரர்களை மூன்றுபேருள்ள குழுவாக முதலில் பிரிக்கவேண்டும்.

ஒரு குழுவாக உருவான அந்த மூவரும், ஓடத் தொடங்கும் கோட்டிற்கு (Starting Line) வந்து நிற்க வேண்டும். நிற்கும் முறையானது, நடுவில் நிற்பவரின் இடது கணுக்காலும் இடது புறம் நிற்பவரின் வலது கணுக்காலும் கைக்குட்டையால் கட்டிக் கொண்டிருப்பது போலவே, நடுவில் உள்ளவரின் வலது கணுக்காலும், வலப்புறம் நிற்பவரின் இடது கணுக்காலும் கட்டியிருக்க வேண்டும். கைகளை இருவரின் தோள்களிலும் போட்டு நடுவில் நிற்பவர் இணைத்திருப்பதுபோலவே எல்லோரும் நிற்கவேண்டும்.

இப்பொழுது மூவர், நான்கு கால்களுடன் ஓடவேண்டும்.

ஓடுங்கள் என்று ஆணையிட்டவுடன், முன்னால் உள்ள முடிவெல்லைக்கோட்டை (Finishing Line) நோக்கி மூவரும் நான்கு கால்களால் ஓட வேண்டும்.

முதலில் வருகின்ற குழுவே வெற்றி பெற்றதாகும்.

75. முன்னும் பின்னும்

முன் விளையாட்டைப் போலவே, ஆட்டக்காரர்களை மூன்று மூன்று பேர்களாகப் பிரிக்க வேண்டும்.

அந்த 'மூவர் குழு' வுக்குள்ளே ஓட்டப் போட்டி தொடங்கும். அதற்கென அவர்கள் நின்று கொண்டிருக்கும். முறையைக் காண்க.

ஓடத் தொடங்கும் கோட்டில், நடுவிலே நிற்பவரின் முகமானது முடிவெல்லைக் கோட்டைப் பார்த்தவாறு இருக்க வேண்டும். அதே சமயத்தில் அவருக்கு இடப்புறமும் வலப் புறமும் உள்ளவரின் முதுகுப்புறமும் முடிவெல்லைக் கோட்டைப் பார்ப்பதுபோல் இருக்க வேண்டும்.

அவர்கள் கைகளைப் பக்கவாட்டில் அடுத்தவர் கைகளுக்கிடையில் விட்டு சங்கிலிபோல், வசதிக்கேற்ப பிடித்துக் கொண்டிருக்கவேண்டும்.

'ஓடுங்கள்' என்று ஆணையிட்டவுடன், அவர்கள் மூவரும் முடிவெல்லைக்கோட்டை நோக்கி ஓட வேண்டும்.

நடுவிலே உள்ளவர்தான், தன்னுடன் பின்னோக்கி வருபவரை நடத்திச்சென்று ஓடச் செய்யவேண்டும்.

முடிவெல்லைக்கோட்டை முதலில் அடைபவரே வெற்றி பெற்றவராவார்.

76. குதிரைச் சண்டை

ஆட்டக்காரர்களை இருவர் இருவராகப் பிரிக்க வேண்டும். ஒருவர் தன் முதுகின்மேல் மற்றவரை ஏற்றிக் கொள்ள, குதிரையும் குதிரை வீரனுமாக மாறிவிடு கின்றார்கள்.

குறிப்பிட்டிருக்கும் ஒரு வட்டத்திற்குள்ளே எல்லா இரட்டையர்களும் 'குதிரை குதிரை வீரர்களாக' நிற்க வேண்டும். ஆட்ட்த்தைத் தொடங்கியவுடன் ஒருவருக் கொருவர் தள்ளியோ, மெதுவாக இடித்தோ, மற்றக் குதிரையாளரை வட்டத்திற்கு வெளியே தள்ளிவிட வேண்டும் அல்லது வெளியே அனுப்பி விடவேண்டும்.

இறுதிவரை வட்டத்துக்குள் நிற்பவரே வெற்றி பெற்றவராவார்.

குறிப்பு:

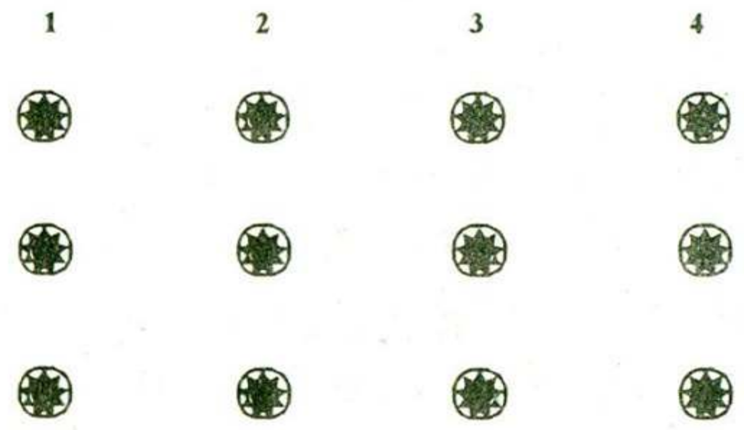
குதிரை வீரன் குதிரையிலிருந்து கீழே விழுந்தாலும் சரி, அல்லது வட்டத்தின் கோட்டையோ, வட்டத்திற்கு வெளித்தளத்திலோ குதிரையாயிருப்பவர் காலடி வைத்தாலும் சரி, இருவரும் ஆடுதற்குரிய வாய்ப்பை இழக்கின்றனர்.

தள்ளுவதும் இடிப்பதும் மட்டுமே ஏற்றுக்கொண்ட விதிகளாகும். தாக்குவது, உதைப்பது, அடிப்பது, முட்டியால் குத்துவது எல்லாம் முரட்டுத்தனமான ஆட்டத்திற்கு இட்டுச் செல்வதால் மேற்கூறிய வன்முறைகளைத் தவிர்த்துவிடவேண்டும்.

77. குறுக்கும் நெடுக்கும்

நான்கு சம எண்ணிக்கையுள்ள குழுவினராக, முதலில் ஆட்டக்காரர்களைப் பிரித்தல் வேண்டும்.

குறிக்கப்பட்டிருக்கும் நேர்க்கோட்டில், நான்கு குழுவும் நான்கடி இடைவெளிவிட்டு, நிற்கவேண்டும்.



ஒவ்வொரு குழுவினரும், நேர்வரிசையில் முன்பின்னாக (முதலில் நிற்பவர் முதுகைப் பார்த்தபடி) 2 அடி இடை வெளிவிட்டு நிற்கவேண்டும்.

அந்தக் குழுக்களுக்கு முன்புறத்தில் 15 அடி தூரத்தில் ஒரு எல்லைக்கோடு இழுத்து குறிக்கப் பட்டிருக்க வேண்டும்.

ஆடும் முறை:

போட்டியைத் துவக்கியவுடன், கடைசி ஆட்டக்காரர் தான் குழுவில் நிற்பவரின் (ஒருவருக்கொருவர்) இடையிலே விழுகின்ற சந்தில், குறுக்கும் நெடுக்குமாக

ஓடி, எல்லைக்குச் சென்று, ஒரு சுற்று சுற்றிவிட்டு மீண்டும் அதேபோல் ஒருவரிடை ஒருவர் விழும் சந்தில் நுழைந்து வந்து தன் பழைய இடத்தில் வந்து உட்கார்ந்து விடவேண்டும்.

உடனே, அவருக்கு முன்னே நின்றுகொண்டிருப் பவர் முன்னால் அவர் ஓடியது போலவே ஓடத் தொடங்கிக் குறுக்கும் நெடுக்குமாக ஓடி எல்லையை அடைந்து திரும்பி வந்து சந்தில் நுழைந்து தன் இடத்திற்கு வந்து உட்கார வேண்டும்.

இவ்வாறு எல்லோரும் ஓடிய பிறகு, முதலாம் ஆட்டக்காரரும் அப்படியே முன்னால் முடிவெல்லைக் கோட்டை அடைந்து, திரும்பி வந்து, தன் குழுவினரிடையே குறுக்கும் நெடுக்குமாக ஓடி, அந்த முறையில் திரும்பி வந்து தன் இடத்தில் அமர்ந்து விடவேண்டும்.

முதலில் ஓடி முடித்து உட்காருகின்ற குழுவே வெற்றி பெறும்.

78. நண்டு ஓட்டம்

ஆட்டக்காரர்களை இரண்டு இரண்டு பேராகப் பிரிக்க வேண்டும்.

ஓட்டப் போட்டிக்காக, ஓடத்தொடங்கும் கோடு ஒன்றைப் போட்டிருக்க வேண்டும்.

போட்டியில் கலந்துகொள்ள வரும் அந்த இரட்டையர் இருவரும் முதுகுப்புறமாக, முதுகோடு முதுகு இணைவது போல நின்று, கைகளால்

பின்புறமாகக் கோர்த்துப் பிடித்துக்கொள்ள வேண்டும். (அதாவது ஒருவரின் இடது கையும் மற்றவர் வலக்கையும் சேர்வதுபோல).

இவ்வாறு அவர்கள் இணைந்த வண்ணம், ஓடத் தொடங்கும் கோட்டின் முன் நிற்கவேண்டும்.

'ஓடுங்கள்' என்று ஆணை கிடைத்தவுடன், இருவரும் சேர்ந்தாற்போல, எதிரே உள்ள முடிவெல்லைக் கோட்டைத் தாண்டி ஓடி முடிக்கவேண்டும். முதலில் ஓடி வருபவரே வெற்றியடைகின்றார்.

குறிப்பு: ஒருவராக இருந்தால் முன்புறமாகப் பார்த்தே ஓட வேண்டும். இவர்கள் இருவரும் முதுகுப்புறமாக இணைந்திருப்பதால், (பக்கவாட்டில் தான் முகம் இருக்கும்) பக்கவாட்டில் இருந்தே முன்புறமாக முன்னோக்கி இயங்கி ஓடவேண்டும்.

எக்காரணத்தை முன்னிட்டும் அவர்கள் பிரியக்கூடாது. பிரிந்து விட்டால் போட்டியை விட்டு உடனே அவர்கள் வெளியேற்றப்படுவார்கள்.

79. ஆள் தாண்டி ஒடும் போட்டி (பச்சைக் குதிரை)

சம எண்ணிக்கையுள்ள நான்கு குழுக்களாகப் பிரித்துக் கொள்ள வேண்டும். ஓடத் தொடங்கும் கோடு ஒன்றைக் குறித்து, அதன்மேல் அவர்களை நான்கு வரிசையாக நிறுத்தி வைத்திருக்கவேண்டும். (ஆட்டம் 77ல் உள்ளது போல்)

நன்றாக இடைவெளிவிட்டு, நான்கு குழுக்களும் முன்பின் வரிசையாக நிற்க வேண்டும்.

ஒரு குழுவில் உள்ளவர்கள், 2 அல்லது 3 அடி இடைவெளிவிட்டு முதலில் நிற்கவேண்டும். பிறகு, குழுவில் உள்ள முதல் ஆட்டக்காரர் குனிந்து, முதுகை சமமாக வைத்து, கணுக்கால்களிரண்டையும் கைகளால் பிடித்துக் கொண்டு நிற்கவேண்டும்.

அவர் பின்னே நிற்கும் இரண்டாமவர், மூன்றாமவர், நான்காமவர் இன்னும் எல்லா ஆட்டக்காரர்களும் முதலாம் ஆட்டக்காரர் போலவே, இரண்டு மூன்று அடிகள் தள்ளித் தள்ளிக் குனிந்து (குதிரைபோல) நிற்க வேண்டும்.

ஓடுங்கள் என்ற ஆணைக்குப் பிறகு, குழுவின் கடைசி ஆட்டக்காரர்கள், குனிந்து நிற்கின்ற தங்கள் குழுவினரின் முதுகில் கைவைத்துத் தாண்டித் தாண்டிச் சென்று முடிவெல்லைக் கோட்டைக் கடந்து, அங்கிருந்து திரும்பி ஓடிவந்து, முதலாம் ஆட்டக்காரர் குனிந்து நின்ற இடத்தில் நிற்க வேண்டும்.

உடனே, முதலாட்டக்காரர் 2, 3 அடி பின்னால் நகர்ந்து கொள்ள, அதேபோல எல்லோரும் தங்கள் பின்னால் நகர்ந்து சரி செய்து, மீண்டும் குனிந்து நிற்க வேண்டும். உடனே குழுவில் கடைசி ஆட்டக்காரராக இப்பொழுது இருப்பவர், முன்னவர் போல் ஆள் மேல் தாண்டித் தாண்டிச் சென்று, எல்லைக் கோடு வரை சென்று திரும்பி வந்து ஓடத் தொடங்கும் கோட்டருகில் நிற்க, எல்லோரும் பின்னால் முன்போலவே நகர்ந்து கொள்ள வேண்டும்.

இவ்வாறு எல்லோரும் குனிந்து நிற்கும் தங்கள் குழுவினரின் முதுகின் மேல் கைவைத்துத்தாண்டி, முடிவெல்லைக்கோட்டைக் கடந்து வந்து தங்களுக்குரிய இடத்தில் நின்ற பிறகு, அதாவது முதலாவது ஆட்டக்காரர் முன் விளக்கியது போல, தாண்டிக் குதித்து வந்து தன் இடத்தில் நிற்கும் போது தான், ஆட்டம் முடிவு பெறுகிறது.

முதலாவதாக, ஆள் தாண்டிக் குதித்து குதித்து ஓடி ஓடித் தங்கள் இடத்தில் வந்து நிற்கின்ற குழுவே வெற்றி பெற்றதாகும்.

80. தடி தாண்டும் போட்டி

ஆட்டத்திற்குரிய அமைப்பு முன் போலவே தான், நான்கு சம எண்ணிக்கையுள்ள குழுக்கள், வரிசை வரிசையாக, ஓடத் தொடங்கும் கோட்டின் முன்னே நிற்க வேண்டும். (படம் 77ல் உள்ளது போல)

ஒவ்வொரு குழுவுக்கும் எதிரே, நேராக, முடிவெல்லைக் கோடும், அங்கு ஒரு அடையாளப் பொருளும் உண்டு, ஒவ்வொரு குழுவின் முதலாட்டக்காரரிடமும் ஒவ்வொரு கைத்தடி இருக்கும். கைத்தடி குறைந்தது 2 அடி நீளமாவது இருக்கவேண்டும்.

'ஓடுங்கள்' என்று போட்டியைத் தொடங்கி வைத்ததும் முதலாட்டக்காரர் அடையாளப் பொருள் வரை ஓடி, அதனைச் சுற்றித் திரும்பி வந்து, தன்

இடத்திற்கு வந்ததும், தன் பின்னால் நின்றிருந்தவரிடம் தடியின் ஒரு முனையை நீட்ட வேண்டும்.

இருவரும் தடியின் ஆளுக்கொரு முனையைப் பிடித்துக் கொண்டு, தங்கள் குழுவினரின் கால்களுக்குக் கீழே கொண்டு வரவேண்டும்.

உடனே, தங்கள் கால்களில் படாதவாறு, குழுவினர் அனைவரும் தாண்டிக் குதிக்கும்போது, தடியைக் கீழாகக் கொண்டு வந்து, தங்கள் குழுவின் பின் பகுதிக்கு வந்து விட வேண்டும்.

வந்ததும், ஓடிச் சென்ற முதல் ஆட்டக்காரர் அங்கே வந்ததும் நின்று விடவேண்டும்.

தடி வைத்திருக்கும் இரண்டாவது ஆட்டக்காரர் அங்கிருந்து அப்படியே நேராக அடையாளப் பொருளிருக்கும் இடத்திற்குத் தடியுடன் ஓடி, சுற்றித் திரும்பி வந்து, மூன்றாம் ஆட்டக்காரரிடம் தடியின் முனையை நீட்ட, இருவரும் தடியின் ஆளுக்கொரு முனையைப் பிடித்துக் கொண்டு முன்போலவே, குழுவினரின் கால்களுக்குக் கீழே கொண்டு வந்து, முன் மாதிரியே பின்னே சென்று அங்கே தங்கிக் கொள்ள, இப்பொழுது மூன்றாம் ஆட்டக்காரர் ஓடிவர இவ்வாறு ஆட்டம் தொடர்கிறது.

குழுவின் கடைசியில் இருப்பவர் தடியை வாங்கிக் கொண்டு, அடையாள எல்லைக்கு ஓடித் திரும்பி வந்து, முன்னால் நின்ற முதலாம் ஆட்டக்காரருடன் சேர்ந்து, தடியைப் பிடித்து, அதனைத் தாண்டச் செய்து, குழுவின்

கடைசிக்கு வர, கடைசி ஆட்டக்காரர் அங்கே நின்றுவிட வேண்டும்.

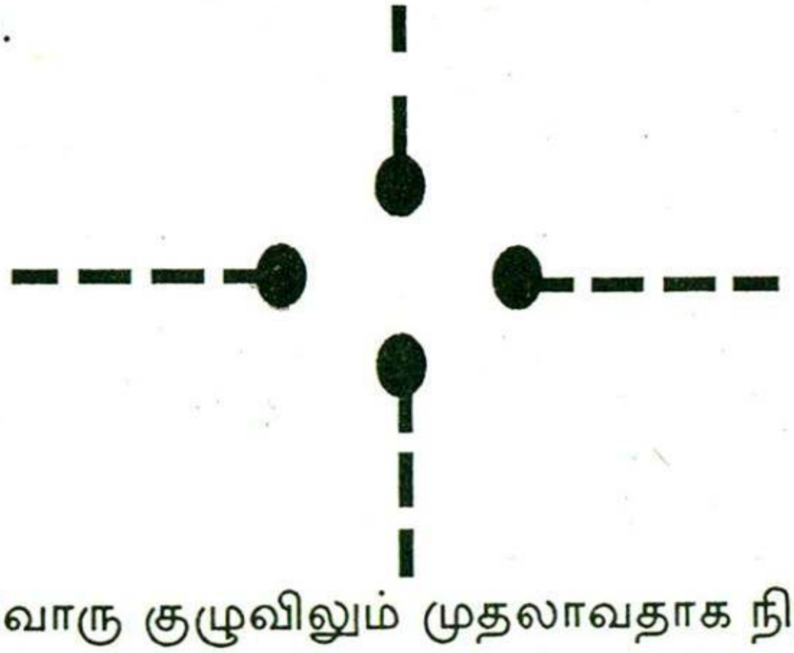
அவரிடமிருந்து தடியை விடுவித்துக் கொண்டு முதல் ஆட்டக்காரர் ஓடிவந்து, தன் குழுவின் முன்னால் உட்கார்ந்து கொள்ள வேண்டும்.

இவ்வாறு முதலில் ஓடி முடிக்கின்ற குழுவே வெற்றி பெற்ற குழுவாகும்.

81. வண்டி சக்கரப் போட்டி

நான்கு சம எண்ணிக்கையுள்ள குழுக்களாக முதலில் பிரித்துக்கொள்ள வேண்டும்.

அந்த நான்கு குழுக்களையும் எதிரெதிராக நிற்பது போல், ஒருவரை ஒருவர் பார்த்தபடி நிற்கச் செய்ய வேண்டும்.



ஒவ்வொரு குழுவிலும் முதலாவதாக நிற்பவரிடம் ஒரு பந்து இருக்கும். போட்டித் தொடங்க விசில் ஒலி எழும்பும்.

விசில் ஒலி கிளம்பியதும், பந்து வைத்திருக்கும் முதலாட்டக்காரர் தன் பின்னால் உள்ளவரிடம் பந்தைத் தலைக்கு மேலே வழங்கி, இவ்வாறு பந்து கை மாறி மாறி, குழுவில் கடைசியாக நிற்பவரிடம் போய் சேரும்.

பந்தைப் பெற்ற கடைசி ஆள், பந்துடன் மூன்று குழுவிலிருக்கும் கடைசி ஆட்டக்காரர்களின் பக்கமாகச் சுற்றி ஓடி வந்து, தன் குழுவிலுள்ள முதலாளுக்கு முன்னாள் நின்று, பந்தை முன் போலவே, தலைக்கு மேலேயே பின்புறமாக வழங்க வேண்டும்.

இவ்வாறு பந்து கைமாறி, எல்லா ஆட்டக்காரருக்கும் சுற்றி ஓடி வருகின்ற வாய்ப்புக் கிடைத்த பிறகு, முதலாவது நின்ற ஆட்டக்காரருக்கும் ஓடிவருகின்ற வாய்ப்புக் கிடைத்த பிறகு, முதலாவது நின்ற ஆட்டக்காரரும் ஓடி முடித்ததும், அந்தக் குழு அப்படியே உட்கார்ந்துவிட வேண்டும்.

குறிப்பு: வேகமாக பந்து ஒருவரிடமிருந்து ஒருவருக்குக் கைமாறும்பொழுது, ஒவ்வொருவரும் பந்தைத் தான் வாங்கிய பிறகே பின்புற ஆட்டக்காரருக்கு வழங்க வேண்டும்.

யார் பந்தைத் தவற விடுகின்றாரோ, அவரே பந்தை எடுத்து வந்து மீண்டும், ஆட்டத்தைத் தொடர வேண்டும்.

முதலில் ஓடி முடித்து, உட்கார்ந்த குழுவே வென்றதாகக் கருதப்படும்.

82. பழம் பொறுக்கும் போட்டி

நான்கு குழுக்களாக ஆட்டக்காரர்களைப் பிரிக்க வேண்டும். ஓடத் தொடங்கும் கோட்டிற்குப் பின்னால் குழுக்கள் அவரவர் இடங்களில் வரிசையாக உட்கார வேண்டும்.

ஒவ்வொரு குழுவுக்கும் எதிராக, கோட்டிலிருந்து 3 அல்லது 4 அடி இடைவெளியில் 6 கட்டங்கள் போட்டிருக்க வேண்டும். ஒவ்வொரு கட்டத்திலும் ஒவ்வொரு எலுமிச்சம் பழம் அல்லது பழம் போன்ற கட்டை ஒன்று வைக்கப்பட்டிருக்க வேண்டும்.

ஆறு பழத்துக்கும் அப்பால் ஒரு கட்டம் இருக்க வேண்டும்.

ஒவ்வொரு குழுவின் முதல் ஆட்டக்காரரிடமும் ஒரு கரண்டி **(Spoon)** இருக்கும்.

போட்டித் தொடங்கிய உடனே, முதல் ஆட்டக்காரர் ஓடத் தொடங்கி, முதல் பழத்தைக் கரண்டியில் எடுத்து, அதைக் கொண்டுபோய் கடைசிக் கட்டத்தில் வைத்துவிட்டு, பிறகு ஓடிவந்து 2ம் கட்டத்தின் பழத்தை எடுத்து மீண்டும் போய்க் கடைசிக் கட்டத்தில் வைக்கவேண்டும். இவ்வாறு 6 கட்டப் பழங்களையும் ஒவ்வொரு தடவை வந்து வந்து பொறுக்கி எடுத்துக் கொண்டு போய் கடைசிக் கட்டத்தில் குவித்துவிட்டுத் தன் குழு நோக்கி ஓடி வந்து அடுத்தவரிடம் கரண்டியைக் கொடுத்து விட்டு, கடைசியில் போய் உட்கார்ந்து கொள்ளவேண்டும்.

இரண்டாமவர் ஓடிப் போய், குவித்துள்ள பழங்களில் ஒன்றை கரண்டியால் எடுத்து, முதல் கட்டத்தில் வந்து வைக்க வேண்டும், இவ்வாறு பழங்களை எல்லாக் கட்டங்களிலும், ஒவ்வொன்றாக ஒவ்வொரு முறையும் எடுத்து வந்து பரப்பி விட்டு, ஓடிவந்து மூன்றாவதாக உள்ளவரிடம் கரண்டியைத் தந்துவிடவேண்டும்.

இவ்வாறு ஒருவர் பழங்களைக் குவிக்கவும், பின் வருபவர் கட்டங்களில் பரப்புவதுமாக ஆடி ஓடி, முதலில் முடிக்கின்ற குழுவே வெற்றி பெற்றதாகும்.

குறிப்பு: எக்காரணத்தை முன்னிட்டு, பழங்களைக் கைகளால் தொடக்கூடாது. பழத்தை எடுக்கும்போதும் தவறியபோதும் கரண்டிதான் எடுத்தாடப் பயன்பட வேண்டும்.

83. நீளத் தாண்டும் போட்டி

நான்கு சம எண்ணிக்கையுள்ளதாக பிரிந்த குழுக்கள் ஓடத் தொடங்கும் கோட்டின் முன்னே நிறுத்தப்பட்டிருக்க வேண்டும்.

இப்பொழுது, தாண்டும் போட்டியைத் தொடங்க வேண்டும்.

ஒரு குழுவின் முதலாள், முன்னுள்ள கோட்டின் பின்னால் நின்று, நின்ற வண்ணமே துள்ளி, முன்புறமாகத் தாண்டி, இரு கால்களையும் ஊன்றி நிற்க வேண்டும். கால்களை ஊன்றிய இடத்திலிருந்து இரண்டாமவர் முன்னர் போல் துள்ளித் தாண்டி குதித்து நிற்கவேண்டும்.

இவ்வாறு குழுவில் உள்ளவர்கள் அனைவரும் குதித்துத் தாண்டிய மொத்த தூரத்தைக் கணக்கிட்டு அளக்க வேண்டும்.

ஒவ்வொரு குழுவாக, நான்கு குழுவினர்கள் தாண்டிய தூரத்தை தனித்தனியே அளந்த பிறகு, அதிக தூரம் தாண்டியிருக்கின்ற குழுவே வெற்றி பெற்றதென்று அறிவிக்க வேண்டும்.

84. சுற்றி வா

ஒவ்வொரு குழுவும் வரிசையாக, ஒருவர் பின் ஒருவராக நிற்கவேண்டும். 81வது ஆட்டத்தைப் போல, எதிரெதிர்ப் புறமாக குழுக்கள் நிற்க வேண்டும்.

சுற்றி வரும் போட்டி ஆரம்பமானதும், குழுவில் முதலாட்டக்காரர் இடது புறம் திரும்பி ஓடத்தொடங்கி, தன் குழுவையே ஒரு சுற்று சுற்றி வந்து தன் இடத்தில் நின்றுகொள்ள வேண்டும்.

அவர் வந்து நின்று தன்னை தொட்டபிறகே, அடுத்தவர் முதலாம் ஆட்டக்காரர் போல குழுவைச் சுற்றி, முதலாம் ஆட்டக்காரரையும் சுற்றிவிட்டுத் தன் இடத்திற்கு வந்து மூன்றாமவரைத் தொட்டுவிட்டு நிற்க வேண்டும்.

இவ்வாறு, முன்னால் விளக்கிய முறையில், எந்தக் குழுவினர் தங்களை ஒரு முறை விரைவாகச் சுற்றிக் கொண்டு முதலாவதாக வந்து நிற்கிறார்களோ, அக்குழுவினரே வெற்றி பெறுகிறார்கள்.

85. தலைக்கு மேலே பந்தாட்டம்

ஓடத் தொடங்கும் கோட்டிற்குப் பின்னால், குழுக்களாகப் பிரிந்திருப்பவர்கள், தங்கள் குழுவுக்கேற்ப, வரிசையாக **(File)** நிற்க வேண்டும் (படம் 77ல் உள்ளது போல).

வரிசையில் நிற்கும் ஒவ்வொரு குழுவின் முன்னாட்டக்காரரும் தன் தலைக்கு மேலே பந்தைக் கொண்டு சென்று தன் பின்னே உள்ளவரிடம் தர, அவர் தலைக்கு மேலேயே பந்தை இரண்டு கைகளாலும் பெற்று அவர் அடுத்தவருக்கு தர, இவ்வாறு பந்து படைசி ஆட்டக்காரரிடம் வந்து சேர்ந்த பிறகு, அவர் பந்தை எடுத்துக் கொண்டு, அவரது குழுவுக்கு நேர் எதிர்புறத்தில் குறித்துள்ள எல்லைக்கு ஓடித் தொட்டுவிட்டு முன்புறமாக வந்து நின்று அதேபோல் பந்தைத் தலைக்கு மேலே பின்னுக்கு வழங்க வேண்டும்.

இப்படியாக, குழுவில் அனைவரும் ஓடுவதற்கு வாய்ப்புப் பெற்ற பிறகு, முன்னால் நின்ற முதலாட்டக்காரர் கடைசி ஆளாகப் பந்தைப் பெற்று, ஓடி முடித்து, தான் முன்னே நின்ற பழைய இடத்திற்கு வந்து சேர்ந்து விட வேண்டும்.

முதலில் ஓடி முடிக்கின்ற குழுவே வெற்றி பெறும்

குறிப்பு: பந்தைப் பெறும்பொழுது, தவற விடுகின்றவர், அவரே ஓடிப் போய் பந்தை எடுத்து வந்து தான் ஆட்டத்தைத் தொடர வேண்டும்.

86. காலின் கீழ் பந்து

போட்டியின் அமைப்பு முன் ஆட்டத்தைப் போல்தான்.

தலைக்கு மேலாக பந்தை வழங்கி ஆடுவதற்குப் பதிலாக, இதில் வேறு முறையைக் கையாள வேண்டும்.

வரிசையில் நிற்கும் ஒரு குழுவினர் அனைவரும், கால்களை நன்றாக அகலமாக விரித்து வைத்துக் கொண்டு நிற்க, அந்தக் கால்களின் இடைப்பட்ட பரப்பிற்குள்ளே தான் பந்தை உருட்டிவிட வேண்டும்.

போட்டி தொடங்கியவுடன், பந்து வைத்திருக்கும் முதல் ஆட்டக்காரர் முன்புறமாகக் குனிந்து கீழே பார்த்து, தான் விரித்த கால்களுக்கிடையே பந்தைப் பின் புறமாகத் தள்ள, அடுத்தடுத்து அவருக்குப் பின் நிற்பவர்களும் பந்தை அதே முறையில் தள்ளி, விளையாடி விட அந்தப் பந்து கடைசி ஆட்டக்காரரிடம் செல்கிறது.

உடனே அவர் பந்தை பிடித்துக்கொண்டு, முன்னே இருக்கும் எல்லைக்கு ஓடிச் சென்று, பின் திரும்பி ஓடிவந்து முன்னாட்டக்காரராய் மாறி முன்னே நிற்க, அவர்களும் பின்னால் நகர்ந்து கொண்டு இடம் தர, உடனே முன் கூறிய முறையிலே ஆட்டத்தைத் தொடரவேண்டும்.

எல்லோருக்கும் ஒரு முறை ஓட வாய்ப்பு உண்டு முதலில் ஓடி முடிக்கின்ற குழுவே வெற்றி பெறுகிறது.

87. ஊர்ந்தோடும் போட்டி

முன் ஆட்டத்தைப் போலவே, அமைப்பு இருக்க வேண்டும். குழுவினர் வரிசையாக நிற்பதுடன் மட்டுமன்றி, கால்களையும் அகலமாக விரித்து நிற்க வேண்டும்.

போட்டி தொடங்கிய உடனேயே, கடைசியில் நிற்கும் கடைசி ஆட்டக்காரர், விரித்து வைத்திருக்கும் கால்களுக்குக் கிடையில் நுழைந்து ஊர்ந்து, முன் பகுதிக்கு வந்து சேர்ந்து விடவேண்டும்.

வந்து சேர்ந்து முன்னாட்டக்காரரின் முன்னால் நின்றவுடனேயே, கை தட்டி, சமிக்ஞை செய்து விடவேண்டும். அப்பொழுதே குழுவினர் ஓரடி பின்னால் நகர்ந்து இடத்தை சரிசெய்து கொள்ளவும் வேண்டும்.

கையொலி கேட்ட உடனே கடைசி ஆளாக இப்பொழுது மாறியவர், முன்னவர் போலவே, கால்களுக்கிடையில் ஊர்ந்து வர, இவ்வாறாக, முன்னே நின்றவர், பின்னே நகர்ந்து நகர்ந்து கடைசி ஆட்டக்காரராக மாறி அவரும் கால்களில் நுழைந்து ஊர்ந்தோட ஆட்டம் முடிவு பெறும்.

முதலில் ஊர்ந்து வந்து முடிக்கின்ற குழுவே வெற்றி பெறும்.

88. எறிப் பிடி போட்டி

எட்டு சம எண்ணிக்கையுள்ள குழுக்களாக ஆட்டக்காரர்களைப் பிரிக்க வேண்டும். பிறகு ஒவ்வொரு குழுவையும் 1,2,3,4,5,6,7,8 என்று குறிக்க வேண்டும்.

பிரித்த 'குழு அங்கத்தினர்களை' எதிரெதிராக மூன்று அடி தூரத்தில் முன்புறமாக நிற்கச் செய்ய வேண்டும்.

அதாவது, 1வது குழுவுக்கு முன்னால் 5வது குழு 2-6. 3-7. 4-8 என்றவாறு குழுக்கள் நிறுத்தப்படவேண்டும்.

முதலாவது குழுவில் உள்ள முதலாட்டக்காரர், எதிரில் நிற்கும் 5-ம் குழுவிலுள்ள முதலாட்டக்காரருக்குப் பந்தை எறிந்து, எறிந்ததும் உட்கார்ந்து கொள்ளவேண்டும். பந்தைப் பிடித்தவர் 1-ம் குழுவிலுள்ள இரண்டாவது ஆட்டக்காரருக்கு பந்தை எறிந்து, எறிந்ததும் உட்கார்ந்து விடவேண்டும்.

பந்தைப் பிடிப்பவர் 5-ம் குழுவிலுள்ள 2-ம் ஆட்டக்காரருக்கு இப்பொழுது பந்தை எறிந்து, எறிந்ததும் அமர்ந்து கொள்ளவேண்டும்.

இவ்வாறு, பந்தைப் பிடித்துக் கொண்டு, எறிந்தவர் உட்கார்ந்து கொள்ள, கடைசியாக நின்று கொண்டு பந்தைப் பிடித்திருக்கும் 5-ம் குழு ஆட்டக்காரர் நின்று கொண்டே பந்தைப் பிடித்ததும், உட்கார்ந்திருக்கும் 1-ம் குழுவின் கடைசி ஆட்டக்காரருக்கு எறிய, அவர் எழுந்து

நின்று பந்தைப் பிடித்துக் கொண்டு, 5-ம் குழுவில் கடைசி ஆட்டக் காரருக்கு முன்னால் உட்கார்ந்திருப்பவருக்கு எறிய, அவர் எழுந்து நின்று பந்தைப் பிடித்துக்கொண்டு, நிற்க, இப்படியாக எந்தக் குழு ஒருமுறை பந்தைப் பிடித்து உட்கார்ந்து, மீண்டும் ஒரு முறை பந்தைப் பிடித்து எழுந்து நிற்கிறதோ, அந்தக்குழுவே வெற்றி பெற்றதாகும்.

குறிப்பு: பிடிக்கும் பொழுது பந்தைத் தவற விடுபவரே ஓடிப்போய் பந்தை எடுத்து வரவேண்டும். எல்லோருக்கும் வாய்ப்புக் கிடைத்து, முதலில் வந்தால்தான் போட்டியில் ஒரு முழு வெற்றி பெறமுடியும்.

89. பாம்புச் சட்டை

பாம்பு சட்டை உரிக்கிறது என்பார்களே, அதுபோன்ற ஆட்டம் இது.

குழுக்கள் ஓடத் தொடங்கும் கோட்டின் பக்கத்தில் முதலில் நிற்க வேண்டும்.

குழுவின் முதலாட்டக்காரர் அப்படியே மல்லாந்து காலிரண்டும் கோட்டில் இருக்குமாறு தரையில் படுக்க, அடுத்து நிற்பவர் நகர்ந்து, தமது கால்களுக்கிடையில் முன்னவர் தலை இருக்குமாறும் கால்களால் அவர் உடலை இருபுறமும் அணைத்திருப்பது போலவும் மல்லாந்து படுத்து, தனது இடது கையால் முன்னே படுத்திருப்பவரின் இடது கையைப் பிடித்துக் கொள்ள வேண்டும்.

மூன்றாமவரும் அவ்வாறு மல்லாந்து முன் விளங்கியவாறு படுத்து, தனது வலது கையால் இரண்டாமவரின் வலது கையை கெட்டியாகப் பிடித்துக் கொள்ள வேண்டும்.

இவ்வாறு குழுவினர் அனைவரும், ஒருவர் கையை ஒருவர் மாற்றிப் பிடித்துக் கொண்டு, மல்லாந்து படுத்திருக்க வேண்டும்.

போட்டி ஆரம்பித்த உடனேயே, குழுவின் கடைசியில் படுத்திருப்பவர் எழுந்து முன்னால் படுத்திருப்பவரின் கையை விட்டுவிடாமல், எழுந்து கால்களை அகலமாக்கியவாறு, தாண்டி அவரைக் கடந்துவர, அடுத்தவரும் எழுந்து, பிடியை விடாமல் தொடர்ந்து தாண்டிவர, இப்படியாக எல்லோரும் கால்களுக்கிடையிலே கைகள் இருக்குமாறு பிடித்துப் பிணைத்துக்கொண்டு, முன்னே குறிப்பிட்டிருக்கும் முடிவெல்லைக் கோட்டை நோக்கி ஓடவேண்டும்.

குறிப்பு: முதலில் ஓடிச் சென்ற குழுவே வெற்றிபெறும். என்றாலும், கைகளின் பிணைப்பை யாரும் விட்டுவிடக் கூடாது, இணைப்பை நீக்கி ஓடிவரும் குழு நீக்கப்பட்டுவிடும்.

90. அலையோட்டம்

குழுவுக்கு 6 பேர் என்று ஆட்டக்காரர்களைப் பிரித்துக் கொள்ளலாம். (இட வசதிக்கேற்பவும், ஆடும் திறமைக் கேற்பவும் எண்ணிக்கை மாறலாம்).

ஓடத் தொடங்கும் கோட்டிற்குப் பின்னால், போட்டியைத் தொடங்க, குழுக்களை வரிசையாக **(File)** நிற்கச் செய்ய வேண்டும்.

முடிவெல்லைக் கோட்டை 20 அடிக்கு அப்பால் குறித்திருக்க வேண்டும்.

விசில் ஒலிக்குப் பிறகு, தயாராக நிற்கும் முதலாட்டக்காரர் அனைவரும் முடிவெல்லைக் கோடுவரை ஓடி, கோட்டைத் தொட்டுக் கடந்து, பின் அப்படியே திரும்பி ஓடிவராமல், பின் பக்கமாகவே ஓடி வரவேண்டும்.

ஓடி வந்து தன் இடத்தில் நின்று விடாமல், 2-ம் ஓட்டக் காரரின் தோல்மேல் கை போட்டுத் தன்னுடன் இடப்பக்கமாக இணைத்துக் கொண்டு மீண்டும் முடிவெல்லைக் கோட்டை நோக்கி முன் பக்கமாக ஓடி, வரும் பொழுது பின்பக்கமாகவே இருவரும் ஓடி வரவேண்டும்.

வந்த இரட்டையர், மூன்றாம் ஓட்டக்காரரை வலப்பக்கம் இணைத்துக்கொண்டு ஓடிச்சென்று மீண்டும் திரும்பி வர வேண்டும்.

இவ்வாறாக 6 பேரும் ஒருவர் தோள்மேல் ஒருவராக கைகளைப் போட்டுக்கொண்டு, எல்லைவரை ஓடி, பின்னாலேயே ஓடி வரவேண்டும்.

கீழே விழுந்துவிட்டாலும் கைகள் இணைப்பை இழந்து விட்டாலும் முதலில் ஓடிவருகின்ற குழு வெற்றி வாய்ப்பை இழக்கும்.

உறுதியான பிணைப்புடன், முதலில் வருகின்ற குழுவே வெற்றி பெறுகிறது.

91. வட்டத்தில் பந்தாட்டம்

ஓடத் தொடங்கும் கோட்டிற்குப் பின்னால், குழுக்கள் வரிசையாக நிற்கவேண்டும். (படம் 77ல் உள்ளபடி)

10 கெச தூரத்திற்கு அப்பால், ஒவ்வொரு குழுவிற்கும் நேராக, அந்தந்தக் குழுவுக்கென்று, ஒரு சிறு வட்டம் வரைந்து, அதன் மத்தியில் பந்து ஒன்றையும் முன் கூட்டியே வைத்திருக்கவேண்டும்.

போட்டித் தொடங்கிய உடனே, முன்னால் நிற்கும் முதலாட்டக்காரர் பந்திருக்கும் இடமான தமக்குரிய வட்டத்திற்குச் சென்று, பந்தை எடுத்து, 10 முறை பந்தைத் தரையிலே தட்டித் துள்ளவிட்டுப் பிடித்து, பிறகு பந்தை எடுத்துக்கொண்டு வந்து, தனக்கு அடுத்து நிற்கும் ஆட்டக்காரரிடம் கொடுத்துவிட்டு, குழுவின் பின்புறம் சென்றுநின்று கொள்ளவேண்டும்.

இரண்டாமவர் ஓடிச்சென்று, பந்தை 10 முறை தட்டிவிட்டு ஓடிவந்து, பந்தை அடுத்தவரிடம் அளித்துவிட்டு முன்னவரைப்போல அவருக்குப் பின்னால் சென்று நிற்க வேண்டும்.

இவ்வாறு 10முறை தட்டித் தட்டி பந்தை எடுத்துக் கொண்டு தொடர்ந்து ஓடி வந்து முடிக்கின்ற குழுவே வெற்றிபெறும்.

குறிப்பு: 10 முறை பந்தைத் தட்டித்தான் விளையாட வேண்டும். குறைந்தளவு செய்தவர்களின் குழு போட்டியினின்றும் நீக்கப்பட்டுவிடும் பந்து உருண்டு

ஓடி விட்டாலுங்கூட, அவரே போய் எடுத்துக்கொண்டு வரவேண்டும், வேறு யாரும் அவருக்கு உதவி செய்யக்கூடாது.

92. வளையத்துள் பந்தாட்டம்

கூடைப் பந்தாட்ட வளையம் இருக்கும் இடத்திலிருந்து, தேவையான தூரத்திற்கு ஒரு ஓடத் தொடங்கும் கோட்டை குறிக்க வேண்டும்.

வழக்கம்போல, குழுக்கள் வரிசையாக நிற்க வேண்டும்.

குழுவிலுள்ள முதலாட்டக்காரர் அனைவரிடமும் ஒவ்வொரு பந்து இருக்கவேண்டும்.

போட்டித் தொடங்கிய உடனே, முதலாட்டக்காரர் அனைவரும் தமக்குரிய பந்துடன் கூடைப் பந்தாட்ட வளையம் நோக்கி ஓடி, பந்தை வளையத்திற்குள் எறிய வே:ண்டும்.

ஒருமுறை பந்தை வளையத்தில் போட்டு வெற்றிபெற்ற பிறகு, பந்தைப் பிடித்துக்கொண்டு, தனது குழு நோக்கி ஓடி வந்து, பந்தை அடுத்தவரிடம் தந்துவிட்டு குழுவின் பின்னாட்டக்காரராக மாறி நின்றுவிடவேண்டும்.

முன்னாட்டக்காரர் போலவே, குழுவில் உள்ள அனைவரும் ஒரு முறை செய்து, வளையத்துக்குள் பந்தை எறிந்து வெற்றி பெற்ற பிறகே வரவேண்டும்.

முதலில் முடிக்கின்ற குழுவே வெற்றிபெற்றதாகும்.

குறிப்பு: எறியும் முயற்சியில் எத்தனை முறை தோற்றாலும் பரவாயில்லை. ஒரு முறை வளையத்திற்குள் பந்தைப் போட்ட பிறகுதான் தனது குழுவை நோக்கி ஓட முடியும்.

இதே விளையாட்டை இன்னொரு முறையிலும் ஆடலாம்.

ஓடிச் செல்கிறவர் வளையத்தை நோக்கி ஒரு முறை எறியவேண்டும். முயற்சியில் வெற்றி பெற்றாலும் சரி, தோல்வியடைந்தாலும் சரி, உடனே பந்தைப் பிடித்துக் கொண்டு, தன் குழுவிலுள்ளவரை தொடர்ந்து ஆடச் செய்யலாம்.

எறிவதில் வெற்றி பெற்றால் 2 வெற்றி எண்கள் உண்டு. தோற்றால் 0 தான். ஆகவே கணக்கெடுத்துக் கொண்டு, ஆட்டக் கடைசியில் அதிக வெற்றி எண்கள் பெற்றக்குழுவையே வெற்றி பெற்றதென்று அறிவிக்க வேண்டும். ஆனாலும், முதலிலும் ஓடிவரவேண்டும்.

93. வட்டப் பந்தாட்டம்

அந்தந்த குழுக்கள், தங்களுக்குள்ளேயே வட்டம் போட்டு, வட்டமாக நிற்கவேண்டும், அதே சமயத்தில், அனைத்துக் குழுக்களும் நிற்கின்ற வட்டத்தின் அளவானது சமமாக இருக்கின்றதா என்பதையும் கண்டறிந்து கொள்வது நல்லது.

வேண்டும்.

போட்டியைத் துவக்கியவுடன், பந்துடன் நடுவில் நிற்கும் குழுத் தலைவர், தன்னிடமுள்ள பந்தை, எதிரே வட்டத்தில் நிற்பவர் ஒருவரிடம் எறிய, பந்தைப் பெற்றுக் கொண்டவர் மீண்டும் அந்தப் பந்தைத் தலைவரிடம் எறிய பிடித்துக் கொண்ட தலைவர் மீண்டும் முதலில் ஆடியவருக்கு வலப்புறம் நிற்பவரை நோக்கி எறிய, அவர் மீண்டும் தலைவருக்கு வழங்கவேண்டும்.

மேற்கூறியவாறு, பந்தை மாறிமாறிப் போட்டுப் பிடித்துக் கொண்டு, வட்டத்தில் உள்ள அனைவருக்கும் ஒரு முறை பந்தைப் பிடித்து, எறிகின்ற வாய்ப்புக் கிடைக்குமாறு ஆடி முடிக்க வேண்டும்.

முதலில் முடிக்கின்ற குழுவே வெற்றி பெறுகிறது.

குறிப்பு: பந்தைப் பிடிக்கும்பொழுது கை தவறி விட்டால், அதற்குப் பொறுப்பாளர்தான் ஓடிச் சென்று பந்தை எடுத்து வந்து ஆடவேண்டும்.

94. வட்டத்தில் தொட்டாடுதல்

முன் ஆட்டம் பேலவே, குழுக்கள், தங்களுக்குள்ள இடத்தில் வட்டமாக நிற்கவேண்டும். எப்பொழுதும் போல், எல்லா வட்டத்தின் அமைப்பும் அளவும் ஒரே மாதிரியாக அமைந்திருக்க வேண்டும்.

போட்டியைத் தொடங்கலாம் என்றதுமே, ஒவ்வொரு குழுவிலும் உள்ள ஒருவர், அதாவது

வட்டத்துக்கு வெளியே நின்றுகொண்டிருப்பவர், (கடிகாரம் சுற்றும் முறைக்கு எதிர்த் திசைபோல) இடது கைப்புறம் திரும்பி ஓடுகின்ற தன்மையில், வட்டத்தைச் சுற்றி வேகமாக வந்து, தன் இடத்தில் நிற்பதுடன், தன் வலது கைப்புறம் நிற்பவரையும் தொட்டுவிட்டு நிற்கவேண்டும்.

தொடப்பட்டவர் உடனே வட்டத்திற்கு வெளியே வந்து ஓடத்தொடங்கி, முன்னவர்போல், ஓடி வட்டத்தைச் சுற்றி ஓடி வந்து நிற்கும் பொழுது, தன் அருகில் உள்ளவரைத் தொட்டு ஆட்டத்தைத் தொடரச் செய்யவேண்டும்.

ஒவ்வொரு ஆட்டக்காரருக்கும் வட்டத்தைச் சுற்றி முடிக்கின்ற வாய்ப்புக் கிடைத்து, அதில் முன்னுக்கு ஓடி முடிக்கின்ற குழுவே வெற்றி பெறுகிறது.

95. புதையல்

போட்டியில் பங்கு பெறுவோரை, ஓடத் தொடங்கும் கோட்டிற்குப் பின்னால் நிறுத்தியிருக்க வேண்டும்.

அவர்களுக்கு எதிரே 30 கெச தூரத்தில் தீக்குச்சிகளை (**Matches**) நிறையப் போட்டிருக்க வேண்டும்.

விசில் சப்தத்தின் மூலம் அவர்களை ஓடவிட்ட உடனே, தமக்கு எதிரே உள்ள தீக்குச்சிக் குவியலை நோக்கி ஓடி, குனிந்து, கீழே கிடக்கும் தீக்குச்சிகளை ஒவ்வொன்றாகப் பொறுக்கிச் சேர்க்கவேண்டும்.

பிறகு விசில் ஒலி கேட்ட உடனேயே, முன்னிருந்த இடத்தை நோக்கி ஓடிவந்துவிட வேண்டும்.

முதலிலே வந்தவர்தான் வெற்றி பெறுவார் என்றாலும், அவர் கொண்டுவந்த தீக்குச்சிகளின் எண்ணிக்கையிலும், மற்றவர்களைவிட அதிகம் எடுத்திருக்கவேண்டும்.

குறிப்பு: தீக்குச்சிகளுக்குப் பதிலாக, குண்டூசி களைக் கூடவைக்கலாம்.

96. வாயே துணை!

ஓடத் தொடங்கும் கோட்டிற்குப் பின்னால், குழுக்களை வரிசையாக நிறுத்த வேண்டும் **(File).**

வரிசையாக நிற்கும் குழுக்களுக்கு எதிர்ப்புறத்தில், அவர்கள் வாய்க்கு எட்டும் தூரத்தில் ரொட்டித் துண்டுகளை நூல் கயிற்றிலே கட்டித் தொங்க விட்டிருக்க வேண்டும்.

ஆளுக்கு ஒரு ரொட்டி வீதம், குழுவில் ஆட இருக்கின்ற அத்தனை பேருக்கும் அத்தனை ரொட்டிகள் இருக்க வேண்டும்.

போட்டித் தொடங்கியதும், குழுவில் உள்ள முன்னாட்டக்காரர் ஓடி, ரொட்டிக்கு அருகில் வந்தவுடன், கைகள் இரண்டையும் பின்புறமாகக் கட்டிக் கொண்டு வாயினாலேயே முழு ரொட்டியையும் சாப்பிட்டுவிட்டுத் திரும்பி தன்னிடத்திற்கு வந்து அடுத்தவரைத் தொட்டு அனுப்பிவிட்டுக் குழுவின் பின்னால் சென்று நின்று கொள்ள வேண்டும்.

அந்தக் குழுவுக்குரிய அத்தனை ரொட்டிகளையும் ஆளுக்கு ஒன்றாகச்சாப்பிட்டு முடித்து. முன்னால் ஓடி முடிக்கின்ற குழுவே வெற்றி பெறுகிறது.

எக்காரணத்தை முன்னிட்டும் கைகள் பயன்படக் கூடாது. வாய்தான் துணையாகும்.

97. வாத்து நடை

முன் ஆட்டம்போல், குழுக்கள் வரிசையாக நிற்கவேண்டும். குழுவின் முன்னோட்டக்காரர் கோட்டிற்குப் பின்னால், இடுப்பின் இருபுறமும் கைகளை ஊன்றிக்கொண்டு குதிகாலில் இடுப்பின் பின் பகுதி **(Buttock)** இருப்பது போல அமர்ந்து, பாதத்தின் முன் பகுதியால் உட்கார்ந்து, தயாராக இருக்க வேண்டும்.

போட்டி தொடங்கியதும், 10 கெச தூரம் உள்ள முடிவெல்லைக் கோட்டைக் கடந்து, உட்கார்ந்த நிலையிலே நடந்து பிறகு வாத்து போல அசைந்து அசைந்து ஆனால் விரைவாக நடந்து தன் இடத்தை அடைந்து, 2ம் வாத்தை அனுப்ப வேண்டும்.

எக் காரணத்தை முன்னிட்டும் இடுப்பைவிட்டுக் கைகளை எடுப்பதோ, நிமிர்ந்து நிற்பதோ கூடாது. முழங்கால்கள் மடிந்திருக்கும் நிலையில்தான் நடக்க வேண்டும்.

முதலில் வருகின்ற குழுவே வெற்றி பெறுகிறது.

98. அஞ்சலோட்டம்

முன் ஆட்டம் போலவே, குழுக்கள் வரிசையாக நிற்க வேண்டும்.

ஒவ்வொரு குழுவுக்கும் ஒவ்வொரு ஓடும் பாதை **(Track)** இருந்தால் நல்லது. அவ்வாறு இல்லாவிடில், ஓட்டக்காரர்களை நேராக ஓடுமாறு அறிவுறுத்த வேண்டும்.

ஓடுங்கள் என்று ஆணையிட்டவுடன், முதலாட்டக்காரர் முன்னே குறித்திருக்கும் முடிவெல்லைக் கோட்டைக்கடந்து, அங்கிருந்து மீண்டும் ஓடிவந்து அடுத்து நிற்கும் ஆட்டக்காரரைத் தொட்டு அனுப்பிவிட்டு, குழுவின் பின்புறமாகச் சென்று நின்றுகொள்ள வேண்டும்.

அனைவரும் ஓடிச் செல்லும் வாய்ப்புப் பெற்று ஓடி முடித்து, முன்னுக்கு ஓடி வருகின்ற குழுவே வெற்றி பெற்றதாகும்.

குறிப்பு: தன் பாங்கர் **(Team mate)** தன்னைத் தொடுவதற்கு முன் யாரும் ஓடத் தொடங்கவே கூடாது. அத்துடன், ஆரம்பக் கோட்டைக் கடந்து நிற்கவும் கூடாது.

வேறுமுறை: இது போன்ற அஞ்சலோட்டப் போட்டிகளில், முதலாமவர் முன்புறமாகவே ஓடி வழக்கம்போல் ஓடி வருதல், இரண்டாமவர் முன்புறம்

பார்த்து ஓடி, திரும்பும் போது பின்புறமாகவே ஓடிவருதல், மூன்றாமவர் தாண்டித் தாண்டி ஓடுதல் **(Hop)** நான்காமவர் நொண்டியடித்து ஓடுதல் என்று வைத்துக் கொண்டும் போட்டியை நடத்தி மகிழலாம்.

99. புனலாட்டம்

முன் ஆட்டம் போலவே, குழுக்கள் வரிசையாக நிற்க வேண்டும். அந்தந்தக் குழுவிற்கு நேராக, 30 கெச தூரத்திற்கு இருவட்டங்கள் போடப்பட்டிருக்கும்.

ஒவ்வொரு வட்டத்திற்குள்ளும் ஒவ்வொரு வாளி வைக்கப்பட்டிருக்கும். ஒரு வாளி நிறைய தண்ணீரும், மற்றொரு வாளி காலியாகவும் இருக்க வேண்டும்.

முதலாட்டக்காரர் ஓடி வந்து, காலியான வாளியில் தண்ணீருள்ள வாளியிலிருந்து தண்ணீரை ஊற்றி நிரப்பி விட்டுத் தன் குழுவிற்கு வந்து, அடுத்தவரைத் தொட்டு விட்டு, குழுவின் பின்புறம் சென்று நின்று கொள்ளவேண்டும்.

அடுத்தவர் சென்று அதேபோல், காலி வாளிக்குள் தண்ணீரை நிரப்பிவிட்டுவரவேண்டும்.

இவ்வாறு நீரை வாளிகளில் மாற்றி மாற்றி, முன்னால் ஓடி முடித்த குழுவே வெற்றி பெறும்.

குறிப்பு: தண்ணீரை சிந்தி அதிகம் வீணாக்கக்கூடாது. முதலில் வாளியில் இருந்த தண்ணீரைவிட, ஆட்டக் கடைசியில் 2 அங்குல அளவு

தண்ணீர் வாளியில் குறைந்திருக்கலாம். அதற்கும் குறைந்துபோய், ஆட்டத்தில் முதலாவதாக வந்தாலும் வெற்றிபெற முடியாது விழிப்புடனும் பொறுப்புடனும் விளையாடினால்தான் வெற்றிபெற முடியும்.

100. தொடு பந்தாட்டம்

அமைப்பு: இரண்டு குழுக்களாக ஆட்டக்காரர்களைப் பிரிக்க வேண்டும்.

40 அடி விட்டம் இருப்பதுபோல ஒரு வட்டம் ஆட்டத்திற்கு வேண்டும்.

முதலில் ஒரு குழு ஆட்டக்காரர்களை வட்டத்திற்குள்ளே வரச் செய்து, அவர்களுக்கிடையே ஒரு பந்தைக் கொடுத்திருக்க வேண்டும்.

அடுத்த குழுவைச் சேர்ந்த இருவர், வட்டத்திற்குள் நுழைய, போட்டி ஆட்டம் தொடர்கிறது.

ஆடும் முறை: வட்டத்திற்குள் உள்ள குழுவினர் தங்களுக்குள்ளேயே அந்தப் பந்தை வழங்கியும் வாங்கியும் விளையாட வேண்டும். உள்ளே நுழைந்த இரண்டு எதிர்க் குழு ஆட்டக்காரர்கள் அவர்கள் விளையாடும் பந்தைத் தொட்டு விடவேண்டும்.

தொட்டுவிட்டால், 1 வெற்றி எண் கிடைக்கும். தொட்டவர் வட்டத்தைவிட்டு வெளியேற, அவரது

குழுவைச் சேர்ந்த இன்னொருவர் உள்ளே வருவார் எப்பொழுதும் 2 பேர் உள்ளிருந்து ஆட வேண்டும்.

குறிப்பிட்ட நேரத்திற்குள் பந்தைத் தொட்டு அக்குழுவினர் முடித்துவிட வேண்டும்.

நேரங் கடந்துவிட்டால் அந்த ஆட்ட முறை முடியும். அடுத்த குழுவினருக்குத் தொடுகின்ற வாய்ப்பு போய் சேரும்.

குறிப்பிட்ட நேரத்திற்குள் அதிக முறை பந்தைத் தொட்டு, அதிக வெற்றி எண்கள் எடுத்திருக்கின்ற குழுவே வெற்றிபெறுகிறது.

குறிப்பு: பந்து வட்டத்தைவிட்டு வெளியே சென்றால், பந்து வெளியே போவதற்குரிய சூழ்நிலையில் அருகிலிருந்த எதிர்க் குழுத் தொடும் ஆட்டக்காரரே ஓடிச்சென்று எடுத்து வந்து தரவேண்டும்.

யாரையும் வலிந்து தள்ளி பந்தை தொடக்கூடாது.

ஆடுவோர் அனைவரும் ஆட்டத்தின் தன்மையை உணர்ந்து, உற்சாகத்துடன் ஆட வேண்டும்.

நிதமும் கூடி விளையாடி, இதமான வாழ்வில் ஏற்றமுறத் திகழுங்கள், மகிழுங்கள்.

கூடி விளையாடும் குழு விளையாட்டுக்கள்

பல்கலைப் பேரறிஞர்

டாக்டர் எஸ். நவராஜ் செல்லையா

M.A., M.P.Ed., Ph.D., D.Litt., D.Ed., FUWAI